63

NOUVELLE FORMULE

COMIC BOX

COMIC BOX

MARS AVRIL 2010

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

22 PAGES DE BD INÉDITES !

SUPERMAN

KICK-ASS

TODD MCFARLANE
"C'est okay d'être un comic-book Geek !"

STEVE DITKO
Le rebelle des comics

KICK-ASS
La cash machine de Mark Millar !

INVITÉS D'HONNEUR

Daniel Way
Simone Bianchi
Kevin O'Neill
Sean Chen
Dennis Calero

IRON MAN | BLACK WIDOW
LES LIAISONS DANGEREUSES

WWW.COMICBOX.COM

M 07155 - 63 - F: 6,90 € - RD

Belgique : 7,90 €

PAR LES PRODUCTEURS DE RESIDENT EVIL

"VISCERAL ET GRANDIOSE"
L'ECRAN FANTASTIQUE

"UN HUIS CLOS HALETANT"
DIRECT SOIR

DENNIS QUAID

BEN FOSTER

PANDORUM

WWW.PANDORUM-LEDVD.COM

L'HUMANITÉ EST UNE ESPÈCE MENACÉE
LE 16 FEVRIER, EN DVD & BLU-RAY

Directsoir · Mobile by Orange · mcm · L'ECRAN FANTASTIQUE · RMC INFO TALK SPORT

© 2009 Constantin Film Produktion GMBH. Tous droits réservés. Conception graphique : © 2010 DVD et Blu-ray Station. Tous droits réservés. www.wgm.com

COMIC BOX
NUMÉRO 63
MARS/AVRIL 2010
www.comicbox.com

Rédaction :
FULL FX, 38 rue de Malte 75011 Paris,
Tél. : 01 43 20 43 01
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fabrice@comicbox.com)
Rédacteurs en chef adjoints : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com), Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com)- **Rédacteurs** : Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz), Zemo (zemo@comicbox.com), Antoine Maurel, Mathilde Reveyron.
Secrétariat de rédaction : Gabrielle Comhaire, Yann Belloir (yann@fullfx.biz).
Our Man@Panini : Matteo Losso.

Spirit of the PAO (le clan des rédacteurs-graphistes) : Izod, Pyro.
Couverture : Alex Garner

Publicité : Denis Velardocchio/Vellacom
Tél. : 06 12 06 68 74.

Remerciements : Jeff Suter, Rich Ginter, CB Cebulski, Arune Singh, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, Lydie Pham, Joe Keatinge, Fred Manzano, Audrey Bonnemaison.

Éditeur :
PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX- Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerrini
Directeur délégué : Sébastien Dallain
Comité de direction : Alain Guerrini, André Denechere, Sébastien Dallain -
Directeur éditorial européen : Marco Lupoi - **Rédacteur en chef Panini comics** : Walter de Marchi - **Responsable marketing opérationnel** : Marjorie Todrani, Magalie Brutin - **Chef des ventes** : Benoit Frappat - **Coordinatrice éditoriale** : Lydie Pham.

Abonnements : PANINI France -Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail : paninifrance@dinexis.com - N° de téléphone : 02.32.29.18.80
Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 27 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 46 euros.
Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz.

Reassort : À JUSTE TITRES, 20 traverse de la Buzine, 13011 Marseille (Tél. : 04 96 11 05 96). Commission paritaire : 0210 K 78368
ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution.
Imprimé en France/Printed in France.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2010, Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. Used with Permission.
CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© PANINI FRANCE pour l'édition Française.
Tous droits réservés. Reproduction interdite.

(Cycliques) Comics ?

APPROVED BY THE COMIC BOX AUTHORITY

Le monde a changé... mais si peu

Parfois la réalité vous gifle en pleine face. Lors d'une discussion informelle avec Joe Keatinge, le directeur Marketing d'Image Comics, nous nous sommes pris à reparler de la fondation du label il y a 18 ans. Image Comics, ou comment 7 artistes stars de Marvel ont claqué la porte pour créer leurs propres comics et montrer à leurs anciens patrons que ce sont les créateurs et eux seulement qui sont au centre du jeu.

Près de deux décennies plus tard, Image n'est plus le 3e éditeur de comics aux USA, mais le 5e, Marvel et DC dominent le marché de la tête et des épaules et certains petits labels, misant sur la licence (Dynamite, IDW) grappillent des points ponctuellement. À côté de ça, Image reste la même. Mais son halo s'est bien affaibli. Fort heureusement, il y a encore d'excellents créateurs et de non moins bons comics qui sortent de l'imprimerie chaque mois. Mais cela ne fait pas tout. Le marché est orienté à la baisse et le modèle "creator-owned" inventé par Image est aujourd'hui partout, même chez Marvel (avec Icon comme le prouve Mark Millar et son **Kick-Ass**, en librairies en mars, au cinéma le 21 avril).

Pourquoi et comment en sommes-nous arrivés là ? M'est avis que Marvel et DC ont réussi à éviter la fuite de leurs nouveaux talents en les traitant mieux que par le passé (grâce à Icon, mais aussi à des contrats solides et à long terme assez rassurants) tout en les contrôlant mieux. Une preuve ? Il n'y a plus de dessinateurs stars aujourd'hui. Il y a des artistes appréciés, mais ils ne sont pas plus mis en avant que les autres. Le système de rotation des artistes sur les séries empêche qu'ils ne deviennent plus célèbres que la série elle-même. Et quand les séries ne fonctionnent plus : on les arrête ou on les relance ! Inutile de dire que la liberté dont a joui Frank Miller sur un **Daredevil** moribond à la fin des années 70 serait aujourd'hui impossible à trouver. Pas plus que de donner à un Todd McFarlane les clefs de **Spider-Man**. D'ailleurs, combien de séries du Top 50 sont réalisées par un dessinateur-scénariste ?
Une chez DC (**Batman** par Tony Daniel) et zéro chez Marvel. Les éditeurs redoutent toujours, semble-t-il, que les créateurs ne les débordent et segmentent les tâches et les informations pour rester maîtres à bord. Inutile de dire qu'un John Byrne, qui a fait la pluie et le beau temps dans les années 80 paraît bien inadapté au système actuel (il s'en est d'ailleurs partiellement retiré).
Nuançons toutefois un peu : DC semble prêt à redonner un peu d'espace aux scénaristes-dessinateurs, on l'a vu avec Tony Daniel et bientôt avec David Finch (voir "Dernières nouvelles"). Mais Image n'est pas né de DC et n'a pas laissé de séquelles comme chez Marvel. Alors, l'histoire va-t-elle bégayer ? L'ère des dessinateurs stars peut-elle revenir ? Les tendances cette année devraient nous éclairer sur le devenir de l'industrie des comics. "Stay Tuned" (restez à l'écoute) comme disent les Américains !

L'équipe de Comic Box sera en vadrouille en Avril avec une présence sur deux conventions de BD : à BédéCinéGoodies (Paris 2-4 avril) et à Valenciennes (24-25 avril). Espérant vous y croiser très nombreux pour parler comics ou acheter des Sketchbooks issus de notre service Comic Box Signature...

Bonne lecture à tous !

Fabrice Sapolsky,
Rédacteur en Chef

NOUVELLE FORMULE !

VOUS L'AUREZ PROBABLEMENT CONSTATÉ, COMIC BOX A AUGMENTÉ. CETTE DÉCISION A ÉTÉ PRISE DE MANIÈRE CONCERTÉE ENTRE LA RÉDACTION ET L'ÉDITEUR. COMIC BOX EST UN MAGAZINE QUI PRIVILÉGIE LA QUALITÉ, ET CELA COÛTE UN CERTAIN PRIX. LE MAGAZINE N'AVAIT PAS CONNU D'AUGMENTATION DEPUIS SON RETOUR EN KIOSQUES EN JUILLET 2005. LA HAUSSE (QUI RESTE MODÉRÉE) N'EST DONC PAS INJUSTIFIÉE.
PAR AILLEURS, NOUS EN AVONS PROFITÉ POUR REMODELER LE JOURNAL DU FAN, APPORTER QUELQUES NOUVEAUTÉS ET PROPOSER DÉSORMAIS SYSTÉMATIQUEMENT UN PREVIEW D'UN COMIC PANINI EN AVANT-PREMIÈRE.
DES NOUVEAUTÉS, DES JOURNALISTES TOUJOURS À L'AFFÛT, DES INTERVIEWS, UN NOUVEAU JOURNAL DU FAN... VOTRE COMIC BOX CHANGE, POUR LE MEILLEUR.

SOMMAIRE

#63 • MARS-AVRIL 2010

PROCHAINEMENT !▸▸▸

COMIC BOX #64 vous donne rendez-vous en avril pour vous tout vous dire de Jona Hex et des autres mystères de l'Ouest !

06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ
Les Nouveaux Mutants sont de retour presque 30 ans après leurs débuts. Mais attendez... La moitié d'entre eux n'étaient-ils pas depuis devenus membres des X-Men, de X-Force ou même considérés comme morts ? Un petit point sur cette génération perdue puis retrouvée...

08 ENTRETIEN AVEC TODD McFARLANE
Co-fondateur d'Image, inventeur du célèbre personnage de Spawn ou du plus récent Haunt, Todd McFarlane est une figure des comics. Un jour il a dit non à Marvel et n'y est plus retourné. Quand il a quelque chose à dire, il ne se gêne pas. D'où un point de vue acéré sur certains de ses collègues.

14 BLACK WIDOW : FEMME DE PERSONNE
Malgré son nom la Veuve Noire en a vu de toutes les couleurs. D'abord adversaire d'Iron man, elle a été la compagne de différents super-héros tout en gardant farouchement son indépendance. Elle a survécu aux changements politiques, la libération des femmes et à toutes les évolutions de la société. Seules caractéristiques constantes : sa beauté et son sex appeal ! Avant ses débuts au cinéma, un petit rappel.

20 ENTRETIEN AVEC DANIEL WAY
Daniel Way est un peu comme ses personnages de prédilection (Wolverine et Deadpool) : il se passe plein de choses dans sa tête. Mais lui se maîtrise la plupart du temps, ne se lâchant que par procuration, dans ses comics. Il nous raconte tout sur Daken, le fils de Wolverine, de Marvel et les milliers de projets qui fourmillent déjà dans sa tête !

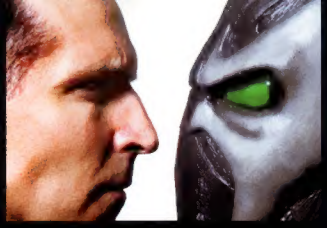
26 LA BD INÉDITE : SUPERMAN
Suite a un terrible combat contre un alien, notre Superman doute... A-t-il sa place sur Terre, parmi les hommes ? N'est-il pas un éternel Kryptonien en exil ? Un récit tiré des pages de **Wednesday Comics**, signé John Arcudi et Lee Bermejo...

38 ENTRETIEN AVEC KEVIN O'NEILL
Vieux routard de la BD anglaise (il y débute sa carrière à 16 ans) et américaine, Kevin O'Neill nous parle de sa carrière et de la **Ligue des Gentlemen Extraordinaires** qu'il dessine depuis 10 ans. Ou, en un sens, depuis plus d'un siècle puisque le nouveau chapitre publié en France s'intitule 1910.

43 L'HEROÏNE OUBLIÉE : MS. TREE
Véritable révolution dans l'univers des détectives, Ms. Tree, héroïne policière, a marqué pour plusieurs décennies l'univers des comics indé. Son créateur, Max Allan Collin, connaît bien son sujet et a su créer un univers policier dépoussiéré de ces vieux clichés dans lequel naît une femme fatale aussi violente que sexy !

44 LOSERS : QUI PERD GAGNE !
Les comics ont le vent en poupe au cinéma. Et pas seulement les super-héros. Pour preuve ? La sortie de **The Losers**, adaptée d'une série écrite par Andy Diggle (depuis passé sur **Thunderbolts**) et dessinée par Jock et initiallement parue chez Vertigo. D'ailleurs le premier album arrive dans nos contrées. Parlons-en.

46 FLASH : COUP DE FOUDRE ET DÉSAMOURS
Aucune sortie n'est définitive dans les comics. Mais enfin il y a quand même quelques morts considérées comme des repères. Celle de Flash (Barry Allen) faisait partie des quelques intouchables. Plus maintenant. Le super-rapide est de retour. Serait-ce de la précipitation ? On y regarde de plus près.



08 McFARLANE

16 BLACK WIDOW

66 MILLARVERSE

49 NEXT !
Le trio Lehman, Colin et Gess a tout compris : les super-héros n'appartiennent pas qu'à la seule culture américaine. Ils vivent aussi dans la littérature française. Les auteurs en ont tiré un projet qui n'a rien d'une chimère...

50 LE MYSTÈRE DITKO
Steve Ditko, co-créateur de Spider-Man est une véritable énigme (bien qu'encore très actif). Et plus il s'enferme dans son silence, plus ses admirateurs redoublent d'efforts pour essayer de le décrypter. Histoire d'une relation auteur/fans peu banale...

54 ENTRETIEN AVEC SEAN CHEN
Depuis 15 ans, le dessinateur Sean Chen (**Iron Man**, **Nova**...) ravit les fans de comics. D'un naturel très discret, il se livre enfin dans cet entretien et nous en apprend plus sur sa vie, ses techniques de travail et de ses projets.

58 PLANCHES CONTACT : SIMONE BIANCHI
Illustrateur complet, Simone Bianchi a mis en image les univers de Batman, Wolverine ou de Astonishing X-Men. Des images pleine page avec les secrets de coulisses qui vont avec...

62 ENTRETIEN AVEC DENNIS CALERO
Dennis Calero est dessinateur (**X-Men Noir**, **X-Factor**...). C'est aussi un forcené de la communication intensive sur Twitter avec des propos pour le moins atypiques. Rencontre avec un tempérament à part...

66 QUI CASSE ?
Mark Millar est un scénariste et un businessman avisé. Fort de ses premiers succès, il enchaîne les titres pour se faire un nom et une place au soleil. Et il s'en sort tellement bien qu'il est peut-être en passe de remettre en cause les rapports entre les gros studios et les séries en "creator-owned".

79 BACK TO...
Bon, 1938, tout le monde connait. C'est l'année où Superman a fait ses débuts. Mais de là à penser qu'il ne se passait rien avant dans le monde des comics, ce serait aller un peu vite en besogne. Comment se portait la BD américaine en 1937 ?

80 WEBCOMICS
Les comics sans papier ne se font pas un sang d'encre : à chaque nouveau numéro ils sont là pour montrer la vitalité de ce nouveau support...

LE JOURNAL DU FAN

82 MEDIA BUZZ
Un petit tour d'horizon des projets comics au cinéma. Et ils sont nombreux en ce moment ! Et pour 2010, la rubrique a été mise à jour et repensée !

84 ALTERNATIVE COMIX
Laurent Lefeuvre est un éternel enfant, un nostalgique de ces "BD de prolétaire", comme il dit. Auteur du magnifique Tom et William, il nous raconte son cheminement.

90 GUIDE DE LECTURE
Final Crisis et *Dark Reign* continuent d'agiter les contenus des titres DC et Marvel, tandis que **Scalped** et quelques autres titres font leur apparition en VF...

92 CULT CORNER
Les collectionneurs ne se lassent pas de Buffy, la tueuse de vampires. Non seulement elle survit dans son propre comic-book mais en plus les jouets sont au rendez-vous. Découvrez aussi les doublettes des principaux héros DC en version classique et moderne ou encore un saisissant diorama pour mutants...

94 DERNIÈRES NOUVELLES
Marvel et DC ne se sont jamais fait de cadeaux mais cette fois, c'est la mobilisation générale ! Lancements de séries ou mercato d'auteurs, 2010 s'annonce riche en événements, que les éditeurs soient majeurs ou plus discrets.

98 DR. PSYCHO
À quoi sert l'armure d'Iron Man ? À plein de choses, sans doute, mais également à masquer une partie importante de la libido du dénommé Tony Stark, qu'il doit se contenter d'exprimer... par ses pectoraux! On vous avait prévenu pourtant : faites l'armure, pas la guerre !

? LEXICOMICS

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!), désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

NEW MUTANTS
(X-MEN #158)

SCÉNARIO : ZEB WELLS - DESSINS : DIOGENES NEVES - ÉDITEUR : PANINI - SORTIE : MARS 2010

LES NOUVEAUX MUTANTS SONT DE RETOUR... ENCORE ?

La classe junior des X-Men reprend du service ! Mais si ! Souvenez-vous ! Les Nouveaux Mutants ! Non, pas les élèves récents de l'école des jeunes surdoués (qui se sont un temps appelé les New X-Men) mais bien la promotion des années 80, ceux qu'on voyait à l'époque évoluer en costumes jaune et noir, dont les aventures étaient traduites en France dans les pages de **Titans** ? Il faut dire que les années ont passé, pour les héros comme pour les lecteurs. Depuis, une bonne partie de ces mutants était partie dans des groupes annexes comme X-Force ou X-Factor. Marvel avait tenté de profiter du titre "**New Mutants**" en le donnant à un autre groupe, plus récent, d'élèves sans forcément provoquer l'effet prévu. C'était un peu comme si les Beatles s'étaient reformés sans aucun des membres originaux. Eh bien, les originaux, les voici qui se retrouvent les uns et les autres, reprenant leurs aventures comme si rien n'avait changé... à moins que...

DU TEMPS OÙ ILS ETAIENT ENCORE NOUVEAUX...

À l'origine les Nouveaux Mutants étaient supposés devenir directement des X-Men. Chris Claremont avait eu l'idée initiale que les X-Men en poste (Wolverine, Colossus, Tornade, Diablo...) seraient obligés de se retourner contre Phénix dans le fameux **Uncanny X-Men #137** (la première mort de Phénix) et qu'il en résulterait une crise morale faisant que l'équipe se séparerait. Du coup, Charles Xavier recruterait une nouvelle classe de jeunes X-Men qui occuperait le titre pendant quelques temps avant que les héros les plus expérimentés reviennent. Mais, devant le succès des X-Men déjà en place, il fut décidé de les conserver et de laisser la nouvelle classe voler directement de ses propres ailes, avec son propre nom. Après un graphic novel, les Nouveaux Mutants (Rocket, Félina, Solar, Mirage et Karma) étaient nés et pouvaient devenir les stars de leur propre série.

DE L'ART DE GRANDIR TOUT EN RESTANT JEUNES...

Lancée sur un caprice d'éditeur, la série **New Mutants** allait véritablement devenir un classique quand l'artiste Bill Sienkewicz allait rejoindre Chris Claremont et donner à la série un graphisme typé, aussi fort qu'original. De plus, de nouveaux personnages allaient se joindre à l'équipe. Après Magik (la sœur du mutant russe Colossus) et Magma (une jeune fille aux pouvoirs volcaniques, élevée dans une cité perdue de la civilisation romaine), ce serait au tour de l'improbable Warlock (extra-terrestre techno-organique, capable de prendre n'importe quelle forme) et de son ami Cypher (mutant pouvant décoder tous les langages) d'apparaître dans la série. Avec le temps cependant, les Nouveaux Mutants allaient un peu perdre leur direction, s'égarer et perdre leur rang de « *deuxième série X* » avec l'apparition de multiples autres titres comme **X-Factor** ou encore le second mensuel **X-Men**. Finalement, Rob Liefeld couperait en faisant grandir les jeunes mutants, les transformant en **X-Force**, l'équipe paramilitaire aux ordres de Cable.

DISPERSION

Ces dernières années, Marvel a tenté de retrouver la recette initiale des **New Mutants**. Mais une partie du groupe original était morte (Cypher, Magik...), l'amusant Warlock avait disparu dans l'espace et plusieurs autres personnages étaient éparpillés ailleurs. Parfois, il était même difficile de savoir où ils étaient. Ces derniers temps, Félina a ainsi fait partie du **X-Factor** de Peter David (puisqu'elle en avait fait partie dans les années 90) mais rapidement mutée dans la nouvelle X-Force puisqu'il avait été décidé d'y réunir tous les mutants « *féroces* ». Solar apparaissait un peu partout dans les scènes de groupe des X-Men mais on ne savait plus trop s'il était du bon côté ou membre du Club des Damnés. Danielle Moonstar, l'ex-Mirage, avait perdu ses pouvoirs comme la plus grosse partie de la population mutante. Bref, les parties du puzzle s'étaient égarées et certaines apparaissaient même détruites !

RÉAPPARITIONS

Les mois précédants la sortie de **New Mutants #1** nouvelle mouture ont cependant vu quelques nécessaires réintroductions. C'est dans les pages de la série « *cosmique* » **Nova** qu'on a retrouvé la trace de l'extra-terrestre Warlock, tentant d'inculquer à ses semblables des tendances moins guerrières. A partir de là, un retour vers la Terre n'était plus qu'une question de temps. *X-Infernus* (saga traduite en France début février) achève de confirmer le retour de Magik (ces derniers temps elle n'était plus qu'un démon sans âme). Pour Rocket, Solar, Danielle Moonstar, Magma et Karma, c'était plus simple. Eux trainaient dans le sillage des X-Men. Ne restait donc plus qu'à sonner un appel aux armes pour que la première génération des New Mutants se croise à nouveau. Mais quelle alchimie permettrait de garder ensemble des personnages dont les parcours avaient tellement divergé.

VERDICT : À PRENDRE OU À LAISSER ?

La nouvelle série écrite par Zeb Wells et dessinée par Diogenes Neves est un paradoxe. Il est certain qu'elle s'adresse en priorité aux lecteurs qui avaient déjà un attachement pour les New Mutants tels qu'ils étaient au début des années 80, dans le sens où elle tient compte des relations déjà existantes entre les personnages. Mais dans le fond, même si de nombreux visages sont familiers (y compris au niveau des adversaires), elle s'interdit la carte de la nostalgie. Les ados ont changé et s'ils ont gardé une certaine tendresse les uns envers les autres, ils sont obligés de tenir compte des divergences apparues depuis. Peut-on changer, évoluer, tout en gardant une amitié dans l'état ? C'est toute la question qui est posée aux Nouveaux Mutants. Et aux lecteurs qui eux aussi ont vieilli de deux décennies. Un titre sympathique mais qu'il convient de conseiller en priorité à ceux qui ont au moins une petite idée de ce que donnaient les 60 premiers numéros de la série initiale...

CE N'EST SANS DOUTE PAS FACILE D'ÊTRE TODD McFARLANE, ET ENCORE MOINS FACILE D'ÊTRE CELUI QUI VA L'INTERVIEWER... NOUS AVONS DÛ NOUS Y REPRENDRE À 4 FOIS POUR Y ARRIVER (ON SE RATE, ON A DES PROBLÈMES DE TÉLÉPHONE, ON EST INTERROMPU PAR UNE URGENCE FAMILIALE, ETC.) MAIS EN FIN DE COMPTE, LE CRÉATEUR DE SPAWN NOUS EN DONNE 'POUR NOTRE ARGENT'. PRÈS DE 20 ANS APRÈS AVOIR LANCÉ UN PAVÉ DANS LA MARE EN QUITTANT BRUYAMMENT MARVEL POUR CO-FONDER IMAGE COMICS, TODD N'A EN RIEN PERDU DE SA VERVE ET DÉCOCHE DES FLÈCHES À L'ENVI. CELUI QUI AUTREFOIS MANIAIT LA LANGUE DE BOIS COMME PERSONNE NE PREND PLUS DE GANTS... QU'ON SE LE DISE !

BIO-REPÈRES

- Batman : Year Two (Detective Comics)
- Spider-Man
- Spawn
- The Haunt
- Image United

PHOTO : IMAGE PRESS

"ON NOUS A TOURNÉ EN RIDICULE PARCE QU'ON ÉTAIT DES GEEKS MAINTENANT, LA VICTOIRE FINALE EST À NOUS."

Pour les fans français qui meurent d'envie de lire un Spawn réalisé par leurs compatriotes, où est donc passé Spawn : Architect of Fear dessiné par Aleksi Briclot, qu'on nous promet depuis deux ans ?

Ah ! J'ai toutes les planches à la maison, je suis en train de retravailler l'histoire. Vous avez raison, les planches sont fantastiques. Et l'histoire... Et bien, l'histoire, elle est très bien aussi. Ce qui n'allait pas c'est les dialogues. Le scénario a été écrit par un Français et les dialogues en anglais ne faisaient pas très naturels. Donc je m'emploie à polir un peu tout cela et faire que les dialogues soient plus spontanés. Et comme j'ai trop de projets en même temps, ça prend du retard. Mais j'en ai justement fait une page ce matin et on touche au but. Il doit rester une dizaine de pages à faire. Il y a deux jours on a eu une discussion à ce propos avec Jen, mon assistante, et on va tout faire pour que cet album paraisse très vite.

Spawn et Image Comics voguent vers leur 18e anniversaire. Si vous aviez pu vous voir aujourd'hui il y a toutes ces années, est-ce que vous vous diriez que vous avez respecté votre plan ? Qu'est-ce que le Todd McFarlane de 1992 penserait des comics d'aujourd'hui ?

Mmmm... Je dirais que pour l'essentiel, est arrivé ce que je pensais qu'il arriverait. Image Comics est toujours en bonne santé, bien que ces dernières années et même depuis deux décennies, on nous prédise l'échec en permanence. Mais que ces oiseaux de mauvaise augure se rassurent, nous n'allons pas partir. Deuxièmement, Spawn est toujours là. On vient de présenter le #200 ce qui n'est pas rien. Et enfin, mes plus grandes déceptions je dirais, sont que nous ayons perdu des partenaires-fondateurs en cours de route... Jim Lee, Rob Liefeld. J'aurais aimé qu'ils soient toujours avec nous au plus haut niveau de la compagnie. Également l'état du marché des comics me déçoit, il n'est pas excellent loin s'en faut. Rappelez-vous que quand nous avons commencé Image, il y avait des dizaines et des dizaines de comics qui vendaient plus de 200 000 exemplaires. Maintenant si vous vendez 100 000 exemplaires, vous êtes bien le seul dans tout le pays. Et cela vaut pour toutes les séries. Je crois que la qualité et les valeurs de notre business sont toujours là, mais quelque part en chemin, nous avons perdu des consommateurs, ce qui est franchement dommage.

Depuis quelques mois le héros principal de Spawn n'est plus Al Simmons mais Jim Downing. Mais ce changement n'est connu que des lecteurs habituels de la série et beaucoup de lecteurs qui, comme vous l'avez dit ont déserté, et ont sans doute eu une sacrée surprise s'ils sont revenus au personnage via le nouveau crossover Image United (voir aussi CB #62, NDLR). Pourquoi finalement changer un personnage que tout le monde connaît ?

Comme je l'ai dit, c'est connecté à l'ambiance générale dans le milieu des comics avec un marché à la baisse. Selon moi, s'il fallait faire quelque chose de dramatique et radical, c'est forcément à un moment où le climat économique n'est pas propice. Je n'aurais jamais pensé à changer quoi que ce soit quand nous vendions un demi-million de comics chaque mois. Mais, en marge de tout cela, il faut regarder le business dans sa globalité et essayer de trouver de nouvelles choses à faire pour réintéresser le public. Le pire qui puisse arriver dans les comics, et je suis sûr que vous avez constaté la même chose que moi, c'est quand on voit que ça ne marche pas, on est tenté de faire marche arrière, de revenir à un ancien concept, un statu quo. Mais pour moi, non, je voulais avancer, réinventer, faire quelque chose de nouveau. Et en mettant un nouvel homme dans le costume, je pense qu'on peut faire beaucoup d'histoires très différentes.

Donc puisqu'il y a Jim Downing et que c'est l'effet nouveauté, beaucoup d'éditeurs auraient été tentés de redémarrer au numéro 1 pour réaliser un coup, mais vous ne l'avez pas fait. Est-ce parce que : a) vous êtes attaché à la numérotation d'origine b) vous êtes allergique au marketing ou c) Jim Downing ne va pas rester donc inutile ?

Non, je n'ai jamais été un fan du redémarrage des séries au numéro 1, c'est aussi simple que cela. Je trouve que c'est de la triche par rapport au public. Historiquement, si vous regardez ceux qui font cela, ils gagnent des ventes grâce à ce truc mais ensuite, ils retombent à leur niveau habituel, voire plus bas. Je ne comprends pas cela. Mes décisions concernant Spawn sont basées sur ma propre expérience de collectionneur de comics. Quand j'étais un collectionneur, j'aimais avoir le numéro 1 d'une série comme les autres, mais je n'aimais pas avoir acheté 72 épisodes puis qu'un nouveau numéro 1 vienne balayer cela pour repartir sur 25 numéros et repartir encore et encore. Je pense que la qualité doit parler d'elle-même. C'est quand même quelque chose d'arriver à des numéros comme 200, 300, 400... Ça n'a pas eu l'air de faire de mal à Spider-Man, Superman, Batman et les autres. Je pense que faire un numéro 1 pour l'argent ne vaut vraiment pas la peine, surtout aujourd'hui où le public voit tout de suite qu'on va le mener en bateau. Tout ça pour un gain à court terme, c'est tricher.

Il y a pratiquement deux ans quand nous avons évoqué Spawn pour la dernière fois avec Whilce Portacio et Brian Holguin, ils disaient qu'ils étaient impatients d'arriver jusqu'au numéro 200. Voilà, maintenant eux ne sont plus là, mais vous, vous y êtes à ce fameux numéro. Alors ? Quoi après ?

Et bien, après... Il y a le numéro 300 ! (rires) Il nous regarde d'où il est et nous nargue. Ce qui me frappe est que nous en soyions au numéro 200 et que nous ayons toujours, en tout cas dans mon esprit, des histoires à raconter avec Spawn. Je crois que nous n'avons pas encore effleuré le potentiel de la série, beaucoup reste à faire. Mon but a toujours été d'aller le plus loin possible, 500, 600, 800 si on peut. Ça ne veut pas dire avoir la prétention d'être aussi populaire que Superman ou Batman, mais en avoir la longévité, oui.

Il n'y a jamais eu de moment où vous avez perdu la foi dans Spawn ? Vous avez toujours cru que la série pourrait continuer malgré des ventes qui dégringolaient ?

Ci-dessus : le crayonné de la couverture de Spawn #200 par David Finch. Notons l'ironie, cette illustration a été réalisée sur une planche ornée du logo Marvel...

Oh oui. Je n'ai jamais eu de doutes.

On ne peut pas vraiment faire d'interviews sans parler du statut des personnages McFarlane, Spawn en tête, à Hollywood. Alors, vous me voyez venir là, ce film de Spawn que vous promettez depuis des lustres, ça vient ?

Si ça vient ? Écoutez... Je devrais vous faire la même réponse que je fais à chaque fois, « on y travaille » et c'est la vérité, mais je vais vous raconter ce qu'il en est. Ils [les studios Hollywoodiens] continuent de m'appeler. Et je continue d'aller dans les réunions avec les pontes des studios. Ils sont toujours très intéressés par faire un gros film. Ils me prendraient la licence, je serais co-producteur et voilà... Mais cela ne m'intéresse pas beaucoup. Ce que je voudrais serait de mettre en scène une histoire que j'ai en tête depuis pratiquement dix ans. Et j'en ai parlé à pas mal de gens, ça semble possible. Le deal serait le suivant : petit budget, casting inconnu, réalisateur « schmuck » (pauvre type en Yiddish, NDLR). Et ce que je réponds aux studios est que tant qu'à faire, autant que ce réalisateur « schmuck » ce soit moi. Donc maintenant, je discute avec de plus petites compagnies et s'ils veulent faire [Spawn], c'est très clair : j'écris, je réalise, je produis. Point. Le truc c'est que malgré cela, j'ai tout de même 4 studios qui m'ont rappelé en disant : « On accepte vos conditions, quand est-ce qu'on démarre ? Où est le script ? » Et c'est là que réside le problème (rires). Il n'est pas fini. Et ils m'appellent pratiquement chaque semaine pour me demander où est le scénario. Du coup, malheureusement, la seule chose qui empêche le film de Spawn d'avancer en ce moment, c'est moi ! Parce que je refuse de renoncer à le faire moi-même, et parce que j'ai aussi mes autres sociétés à gérer et que cela me prend du temps, [le film] doit attendre. Si je n'étais qu'un artiste qui attend son heure dans un coin, ce script serait fait depuis longtemps. Mais j'ai de nombreuses affaires qui monopolisent aussi mon attention et je ne peux pas être partout. En plus, c'est la crise et j'ai des priorités. On est en train de voir le bout du tunnel, mais ça reste une économie difficile et je ne peux pas me consacrer au cinéma tant que je ne serai pas sûr que je peux m'absenter 5 ou 6 mois pour me consacrer entièrement au film. On verra ce qu'il se passe, peut-être que d'ici la fin de cette année je serais en position de m'y remettre.

Et l'animation ? Vous avez montré que vous pouviez réaliser un Spawn crédible avec votre série sur HBO, elle a eu beaucoup de succès. Pourquoi n'avoir pas continué ?

Le dessin animé de Spawn a eu une destinée un peu particulière. Pendant près de deux ans, nous avons développé une nouvelle série et il y a eu des problèmes légaux autour des droits de cette série qui nous a amené devant la justice. Mais nous avons résolu ce différend et au 1er janvier 2010, tous les droits de ce projet d'animation est revenu à moi. C'est donc tout récent, il y a littéralement quelques semaines. Maintenant, nous sommes en train de revoir tout le projet et de trouver la meilleure solution pour que le public puisse voir ce que nous avons fait. Il n'y a rien dans ce projet que je n'ai envie de refaire. Je n'ai qu'une seule chose à accomplir maintenant, c'est d'aller à Hollywood avec ma série sous le bras et de la vendre à qui voudra l'acheter. Après tout, Spawn a été diffusé, avec beaucoup de succès pendant trois ans et glané quelques récompenses prestigieuses. Avec de la chance, il y aura du nouveau sur ce front d'ici deux/trois mois.

Très bien ! Il y a quelques mois, la famille McFarlane a accueilli un nouveau membre : The Haunt. Nous savons que ce projet a mis longtemps à se réaliser, avec pas mal de turbulences créatives. Quel regard portez-vous sur la gestation de la série et le résultat final, vu d'ici ?

Robert et moi étions occupés par nos propres projets, donc vous avez raison, ça a été long pour que tout le monde soit en phase sur le projet. Mais nous savions tous les deux que ce serait comme ça et ne voulions pas sortir la série juste parce que nous avions besoin d'en faire paraître une nouvelle. Je sais que Robert était anxieux au début, mais je lui ai dit que seule notre satisfaction et notre implication sur le projet comptait. D'ailleurs, au moment où je vous parle, j'encre des pages de **Haunt #5**. Maintenant qu'on l'a, on est lancé, ça marche plutôt bien, on a de bonnes critiques, on se stabilise commercialement et créativement, donc tout va bien. Ça vend plus que Spawn même ! Nous avons un dessinateur, Ryan Ottley, qui a beaucoup de talent. Mais il travaille aussi sur une autre série (**Invincible**, NDLR), donc c'est assez difficile pour lui de cumuler les deux mensuels. C'est pourquoi Greg Capullo reprend la série à compter du numéro #6. C'est un artiste fantastique.

Greg Capullo fait presque partie de votre famille, ça fait pratiquement 15 ans qu'il travaille avec vous non ?

Oui, je suis d'accord. Enfin, je travaille avec beaucoup de freelances et Greg en a toujours été un. Mais il a été très loyal au fil des ans et quand il a eu une grande envie de revenir dans les comics, j'étais prêt à le reprendre sans le moindre doute. En fait, au départ, il voulait revenir sur Spawn. Mais je lui ai dit qu'il serait bien inspiré de prendre **Haunt** à la place parce que les gens ont déjà vu son Spawn. Ils le connaissent. Alors que **Haunt** est encore tout neuf et il peut apporter beaucoup à cette série. Il s'est rallié à mon avis et vous verrez, le résultat est bluffant.

Vous êtes un des rares, sinon le seul éditeur a avoir tenu si longtemps sur une seule franchise, un seul personnage, Spawn. Pourquoi avoir attendu tant de temps avant de lancer un autre projet ?

Pour deux raisons. L'une est un problème de temps, je n'avais pas le temps de me consacrer à une autre série. La deuxième est que je craignais la dispersion. Ces éditeurs qui multiplient les séries ont sans doute leurs raisons, mais ce n'est pas pour moi. Imaginez que créer un personnage et une série est comme avoir un enfant. J'ai toujours dit des personnages qu'ils étaient nos « enfants créatifs ». Si vous n'en avez qu'un, vous investissez tout votre temps et votre énergie pour lui. Et si vous avez six enfants, j'en ai personnellement trois, vous devez diviser votre temps entre ces enfants. J'ai pensé qu'il serait mieux de consacrer mon énergie à Spawn, autant de temps que possible. Et ensuite, comme avec un enfant qui grandirait et qui irait à la faculté, j'ai pu me consacrer à un autre projet comme **Haunt**. Spawn marchera toujours même si je me détourne un peu de lui pendant un temps. Et puis je dis aussi toujours que si

vous n'avez qu'une seule bonne idée dans votre vie, vous pouvez très bien vous en sortir. Ce n'est pas si mal. Si quelqu'un vous donne le copyright de Mickey Mouse, vous n'allez pas vous plaindre de ne pas avoir Goofy ! Vous serez déjà bien content d'avoir Mickey et ça vous occupera amplement de vous occuper de lui, n'est-ce pas ? Si on vous donne seulement Superman, vous n'allez pas vous plaindre que Batman n'était pas dans le paquet cadeau n'est-ce pas ? Vous la fermez et vous dites merci ! (rires). Enfin, vous voyez l'idée. Et puis vous le savez bien, je ne suis pas fan de ces trucs de marketing avec des réinventions permanentes, des relaunchs et autres. Je suis un vieil homme avec de vieux idéaux (rires). Je base l'essentiel de mon marketing sur mes goûts, enfin ceux du collectionneur de comics que j'étais quand j'avais 15 ans.

En même temps, vous dites que vous pouviez prendre du recul sur Spawn, mais il y a deux ans, après le run de David Hine et Brian Haberlin, vous êtes revenu à plein temps sur la série !

Oui. Et la raison pour laquelle je l'ai fait est que je n'étais pas particulièrement satisfait de la direction que prenait la série. Quand je sens que cela ne me convient pas, je reprend les rênes. Vous savez, c'est moi qui met les gens à ces postes-là et je leur laisse les mains libres. Parfois je suis ravi de ce qu'il en sort, parfois je suis un peu moins impressionné. J'ai toujours été un garçon qui n'a pas besoin d'avoir les mains dans le cambouis en permanence, mais je ressens le besoin d'être toujours impliqué. Je dois pouvoir donner mon avis sur les choses, les directions, mais ensuite je laisse les gens travailler. Et quand cela ne me convient pas, j'interviens. C'est aussi simple que cela.

Avec vos collègues co-fondateurs d'Image, vous vous êtes lancés dans ce pari fou qu'est Image United, un crossover géant dans lequel chaque créateur dessine ses propres personnages. C'est un projet qui vous a tous réuni comme jamais ces quinze dernières années. Est-ce que vous avez tous ressenti le besoin « d'aller au charbon », de revenir au contact avec le public ? De ramener l'esprit d'Image au premier plan peut-être ?

En interne, je ne crois pas, mais vis-à-vis du public peut-être. Sans doute qu'il fallait rappeler aux gens qu'Image comics est une compagnie viable et saine financièrement, que – Oh, en parlant de ça— nous publions des comics de super-héros très cools, etc. Quand le marché des comics a commencé à se contracter ici aux États-Unis, il y a eu une sorte de mouvement naturel de repli vers les séries de Marvel et DC. Sans un quelconque rapport avec la qualité du matériel ou de qui sont les créateurs. Vous avez parlé de Haunt, et tout le monde est content des ventes de la série. Mais il n'est qu'en milieu de classement dans le top des comics du moment. Et quand je regarde les séries qui vendent mieux que nous je me dis : « Wow ! Les personnages de 2e et 3e catégories avec les créatifs du même ordre vendent plus que nous parce qu'ils ont un logo Marvel ou DC sur leur couverture ! » Les boutiques de comics sont comme rassurées par ces logos, en dépit de la qualité intrinsèque des séries. Et nous essayons de dire aux comic-shops que nous faisons aussi bien, si ce n'est mieux que ce qu'ils [Marvel et DC] font. Mais c'est difficile de casser ce genre de mauvaises habitudes.

En termes de charge de travail et d'efficacité, que pensez-vous du système d'Image United dans lequel chacun fait sa partie et envoie les planches au créateur suivant et ainsi de suite ?

C'est compliqué et parfois c'est la galère. Je ne recommanderais pas de le faire trop souvent (rires) parce que c'est beaucoup de boulot de coordination et il y a trop de risques d'erreurs et de confusion. Ça soulève des questions du genre : « Où dois-je arrêter de dessiner mon personnage dans les cases ? Qui va faire les décors ? Est-ce que j'encre ou je laisse ça à quelqu'un d'autre, etc. » Quand on travaille tout seul, on a évidemment pas à se poser ce genre de questions.

Et qui fait les décors justement ?

Hmmm… Je crois que tout le monde participe mais Erik Larsen et moi faisons l'encrage alors c'est à nous que revient globalement ce travail.

Image Comics a popularisé le système du creator-owned. Mais aujourd'hui, quasiment tous les éditeurs de comics l'ont mis en place, même chez Marvel, avec des titres ultra populaires comme KickAss ou Powers, qui a d'ailleurs commencé chez Image. Est-ce que vous n'avez pas l'impression que le système que vous avez combattu il y a près de 20 ans, celui des studios, est en train de vous voler « le feu sacré »…

Non, je ne crois pas qu'ils y arrivent. Si vous comparez les contrats, pour un créateur, Image propose toujours le meilleur deal du marché. Ce qui a changé, c'est l'état d'esprit de la communauté des créateurs de comics. Maintenant, je tombe sur des créateurs qui sont plus enclins à bosser pour les deux grands qu'il y a 20 ans. Parce que là-bas, ils trouvent que c'est plus intéressant, que les ventes sont meilleures et qu'ils ont une meilleure exposition. Ils veulent plus d'argent, etc. C'est très frustrant pour moi d'entendre encore ce discours après tout ce temps alors qu'ils ont plus d'option que nous quand nous sommes partis. Chez Image, c'est vrai, tout vous appartient mais il faut accepter de ne rien gagner au début, de voir l'argent de son labeur arriver au bout de 3 mois. Mais c'est une question d'organisation. Au moins, tous les droits de nos créations nous appartiennent ! Hélas, hélas, hélas… Je suis très déçu de voir que l'argent est plus important que la création elle-même pour certains. Beaucoup ne veulent pas investir trois mois de leur vie pour être libre de choisir leur destin. Ils laissent trois mois dicter le cours de leur existence. Vous avez la liberté créative, la possibilité de faire plus d'argent que vous n'en avez jamais fait, tous les droits de vos créations et tout ce que vous avez à faire, c'est soit accepter de travailler gratuitement pendant un trimestre ou économiser de quoi vous permettre de vivre ces trois mois. C'est tout ! Ne me dites pas que ça ne les vaut pas. Regardez Robert Kirkman. Il l'a fait lui !

Ci-dessus/dessous : Todd McFarlane se remet (temporairement) au dessin avec des couvertures, comme ici avec Spawn ou The Haunt, mais aussi avec les intérieurs de Spawn#200…

Certes, mais et d'une il n'y a qu'un seul Robert Kirkman et de deux, c'est un scénariste, pas un dessinateur. Vous le savez mieux que tout le monde, un dessinateur est moins productif qu'un scénariste dans les comics !

Okay… Mais donnez moi le Top 10 des comics actuels. Pourquoi aucun de ces gars-là n'a de série en indépendant ?

Certains en ont, juste pas chez Image, c'est

sans doute ça votre problème. Regardez Mark Millar ou Ed Brubaker par exemple...

Très bien. Mais ce n'est pas le même débat. Je ne parle plus des scénaristes. Okay, vous voulez que je vous parle des scénaristes ? Très bien ! Ils ne veulent juste pas arrêter de travailler pour les « Big Two ». Ça ne marchera jamais pour eux tant qu'ils seront dans cet état d'esprit. Je comprend que Brian Bendis fasse **Powers** chez Marvel après l'avoir lancé chez Image Comics. Mais en définitive, la raison pour laquelle **Powers** ne réussira jamais son pari est parce que Brian Bendis écrit 6 autres séries pour Marvel. Il met l'essentiel de son temps et de son énergie dans des personnages qui ne lui appartiennent pas ! La raison pour laquelle Spawn a bien marché et s'est imposé est parce que j'ai commencé dans le bon ordre : je me suis fait un nom, une réputation, et ensuite, j'ai dit : *« boys and girls, je ne dessinerai plus Spider-Man ! »* Vous voulez voir mon travail ? Venez lire ce personnage dont vous n'avez jamais entendu parler qui s'appelle Spawn. Et la raison pour laquelle Kirkman marche si bien est parce qu'il est un des seuls, peut-être même le seul scénariste dans les 15 dernières années qui a eu le courage de dire non aux « Big Two » ! Les autres auteurs vont écrire Captain America ou les X-Men, puis iront faire Wolverine, Green Lantern et s'ils ont le temps écriront un truc en indépendant. Si j'étais un collectionneur, bien sûr que j'irais acheter Captain America ou Green Lantern qui sont plus connus que mon personnage indépendant inconnu, MAIS... Si vous cessiez d'écrire ces personnages mais que j'adore ce que vous écrivez, alors je serais bien obligé de jeter un œil à votre personnage inconnu. Mais les scénaristes actuels ne veulent pas arrêter de nourrir la compétition et dire NON !

Ci-dessous : Le loyal Greg Capullo travaille quasi-exclusivement pour Todd McFarlane depuis 15 ans, et il semble toujours trouver de nouvelles idées de couverture pour Spawn...

En même temps Todd, la réalité du marché des comics actuels est qu'il y a de moins en moins de gens comme vous, d'artistes qui écrivent également. Vous et Jim Lee et Erik, la plupart d'entre vous étiez capable de faire des comics à vous tous seuls...

Oui, c'est vrai, mais nous n'étions pas des scénaristes accomplis. Nous avons appris sur le tas ! Et puis ça n'a rien à voir... Si vous êtes dessinateur mais que vous ne voulez pas écrire, embauchez un scénariste pour écrire votre histoire ! Je possède Spawn, je fais ce que je veux avec, je pourrais vous embaucher pour écrire la série si je voulais ! Si je trouvais que vous étiez bon et que j'arrivais à vous payer suffisamment, je pourrais vous confier la série et je garderais le contrôle parce que c'est ma création. Si vous êtes un bon scénariste : trouvez vous un bon dessinateur et si vous êtes un artiste, trouvez l'auteur qui vous correspond. C'est aussi simple que ça.

Vous pensez que ça n'est qu'un problème économique alors s'il n'y a pas autant de séries en creator-owned ?

Ça va au-delà de ça ! Je crois que les gens manquent de courage, ils veulent le beurre et l'argent du beurre. Les créateurs veulent des séries en creator-owned mais ne veulent pas s'investir, pas souffrir pour les imposer, pas se battre pour leur projet. Ils manquent singulièrement de courage, voulant aller d'un endroit confortable vers un autre endroit tout aussi confortable. À ces gens je dis : *« Ok, restez où vous êtes et lamentez-vous pour le reste de votre vie. »* J'entends des complaintes toute la vie : *« Je veux une nouvelle maison mais je n'ai pas les moyens ».*

Et je réponds : *« Si, vous les avez. Vous avez cette voiture à 30 000 dollars là-bas, vendez-là et vous aurez de quoi financer une partie de votre maison.»* L'autre : *« Mais je ne veux pas vendre ma voiture ! »* Moi : *« Mais ce n'est pas ce que j'ai dit. Vous cherchez un financement pour votre maison et je vous dis que vous l'avez en vendant la voiture, ce n'est pas pareil. Votre problème c'est que vous voulez la nouvelle maison, mais pas vous passer de cette voiture très chère, ni de vos voyages en Grèce, ni d'aller au restaurant 3 fois par semaine, ni de vous passer de tous ces équipements électroniques. Vous voulez tout sans rien changer, sans rien sacrifier.»* Et voyez-vous, trop de gens ont ce genre de discours. Les choses n'arrivent pas toute seules dans la vraie vie... Il faut accepter de faire quelques sacrifices pour atteindre ses objectifs. C'est NORMAL ! Je vais vous dire, j'ai plus de respect quand quelqu'un qui travaille dans les comics me dit : *« je travaille pour l'establishment mais je suis heureux, il ne m'en faut pas plus »*, plutôt que quelqu'un qui me dit : *« oh, je travaille pour les studios et je me fais avoir et ça me fait suer »* mais qui ne fait rien d'autre que s'en plaindre toute la journée ! Ces gens me rendent fou. Acceptez et fermez-la ou faites quelque chose pour vous en sortir et retroussez-vous les manches ! Et vous savez, des comme ça, hélas, on en a des milliers dans le milieu. Alors moi je dis : Dieu les bénisse, ils ne savent pas ce qu'ils font ! Les scénaristes vont échouer avec cette mentalité. Posez-vous cette simple question : depuis que Todd McFarlane a quitté Marvel en 1992, combien de comic-books Marvel ou DC a-t-il dessiné, écrit ou encré depuis ? Zéro !

Et vous continuez de résister aux offres qu'on vous fait en la matière de toute façon !

Oh, ils ne demandent même plus ! Parce qu'ils ont compris que Todd dit non constamment depuis 20 ans. Alors ils vont voir les autres. Bendis est un parfait contre-exemple pour moi, une anomalie. Il a commencé chez les indépendants et s'est faufilé dans les studios jusqu'au sommet. Moi j'ai fait l'inverse. Et je vais être parfaitement clair, je ne dis pas qu'il ne faut jamais travailler pour ces deux sociétés, c'est juste un leurre de continuer bosser pour eux à vie. Dieu vous garde si vous voulez le faire. Je suis juste incapable de le refaire moi. Et le type dont je vous parle là, sur qui je me lamente et qui me fait ronchonner en ce moment est quelqu'un qui en privé raconte qu'il en a marre des studios, qu'il menace de partir et qui aimerait bien ne faire que des projets indépendants, mais en même temps voudrait continuer d'avoir de grands succès. Mais à nouveau, il lui faudra faire des efforts pour y arriver et il ne veut pas. Mais pour les mecs comme Bendis, il faut revenir un peu en arrière, parce que justement il a commencé avec les indépendants, qu'il n'a pas toujours été aussi populaire que maintenant, mais il a toujours voulu écrire Spider-Man depuis qu'il a 5 ans. Je comprends ça. Il a grandi avec et a toujours voulu ça. Moi j'ai utilisé ma popularité issue des grandes compagnies pour faire mon truc. Si James Cameron veut faire son prochain film en indépendant, il utilisera sa notoriété acquise dans l'establishement mais les gens iront voir son travail parce qu'ils l'apprécient. Ce ne sera peut-être pas aussi populaire que Titanic ou Avatar, mais je connais la valeur artistique de Cameron et je sais que je peux m'attendre à quelque chose de bien parce que j'aime son travail. Mais s'il y a deux films de Cameron, un indépendant et un film de studio, qui sortent en même temps, évidemment que vous irez d'abord voir le film de studio. C'est pareil dans les comics ! Si vous avez un nouveau comic-book qui s'appelle « Plastic Bag Man » et vous faites les X-Men en même temps, bien sûr que les lecteurs achèteront les X-Men. Si vous voulez que Plastic Bag Man réussisse, vous devrez lâcher les X-Men pour ne vous consacrer qu'à votre série. C'est la chose que seul Robert Kirkman a compris parmi les scénaristes de premier plan. Et tous ses comics fonctionnent : **Invincible**, **Walking Dead**, **Haunt**.

Pendant longtemps, vous avez gardé l'œil sur le personnage de MarvelMan/MiracleMan que Marvel a annoncé avoir acheté à son créateur Mick Anglo l'été dernier. On sait que vous comptiez utiliser aussi MiracleMan, vous avez même produit une statue de lui il y a quelque temps. Que s'est-il passé ?
Vous savez quoi, cette question est embarrassante. Je ne vais pas rentrer dans les détails, mais cette histoire n'est pas terminée. Il n'y a pas de réponse directe à ce problème. Beaucoup de gens ont leur version de l'histoire, moi compris, mais ce n'est pas simple. Il y aura des suites. Ou tout cela mènera ? Je ne sais pas. Mais ce n'est pas aussi clair que certains l'ont annoncé. Nous verrons.

Vous avez un grand nombre d'activités et les comics ne sont qu'une partie de votre temps. Qu'est-ce qui vous a redonné l'envie de revenir dans les comics, en tous cas au premier plan ?
J'ai toujours dit à un certain nombre de personnes que je finirais par revenir aux comic-books quand j'aurais plus de temps et réalisé certaines choses. Personnellement, j'ai toujours su que c'était ma place, qu'il fallait que je revienne. Très tôt dans ma carrière je me suis fait un plan… Réussir à me faire un nom, être plébiscité par le public, me marier, avoir suffisamment d'argent pour fonder une famille, etc. Flash Forward : plus de vingt ans après. Je dois dire que l'essentiel de ma motivation s'est évaporée. Pour moi, faire des comics est avant tout un plaisir. J'en fais parce que j'en ai envie. Si ça marche très bien, que je fait un numéro 1 aux USA, c'est parfait. Si ça ne fait que la 200e vente du classement, ce ne sera pas un drame. J'ai mis mon ego de côté, il a déjà été satisfait de nombreuses fois dans ma carrière. J'ai une belle vie, une famille, de l'argent sur mon compte en banque, ça va pour moi, je n'ai pas besoin de plus. Ça ne change pas ce que j'ai envie de faire. J'avais juste envie de redessiner.

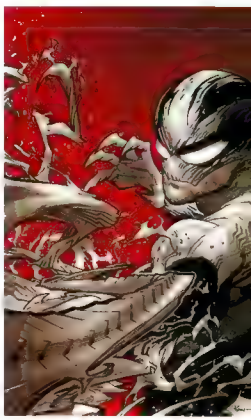
Vous aimez l'encrage, vous avez encré beaucoup de pages depuis que vous avez arrêté de dessiner Spawn, c'était pour contrôler ce que les autres faisaient en passant après eux ?
À l'origine c'était juste parce que je n'avais pas le temps de tout faire moi-même. Et c'était idiot parce qu'en encrant Greg Capullo ça me prenait autant de temps que si j'avais dessiné et encré moi-même. Mais je trouvais le résultat meilleur. Ensuite, j'ai été dans une position où je savais que je pouvais dessiner et encrer moi-même mais j'avais si peu de temps que ça n'aurait pas été correct pour les lecteurs de leur proposer des épisodes faits en vitesse. J'ai donc préféré avoir quelqu'un de focalisé sur le dessin qui donne le maximum plutôt que de faire les choses à moitié. J'aime beaucoup m'encrer moi-même mais j'ai appris à apprécier d'encrer les autres artistes. Je trouve que ça m'a permis de m'améliorer aussi et de rendre le travail de ces artistes un peu différent, je ne dis pas meilleur, mais différent. Avec Ryan Ottley par exemple, je ne voulais pas que ça ressemble à **Invincible**. Alors on a travaillé pour que le look soit distinct, mais pas comme Spawn non plus.

Vous n'avez pas fait comme certain de vos confrères, Marc Silvestri par exemple, qui ont formé de jeunes artistes pour constituer la relève. Ça ne vous intéressait pas ?
Ce n'est pas que je n'en avais pas envie ou que je jette les gamins qui viennent me voir. La raison pour laquelle je ne l'ai pas fait est que longtemps je n'ai eu qu'une seule série. Les autres gars d'Image ont plein de séries, si j'avais 10 comic-books, je trouverais fatalement à m'entourer ! J'aurais trouvé mes David Finch et mes Michael Turner, je vous rassure.

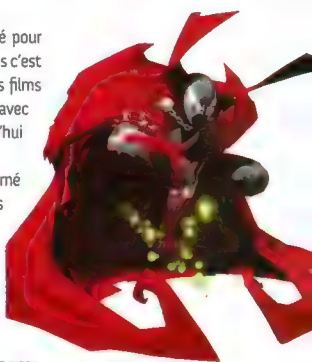
En même temps, vous avez des standards, particulièrement sur Spawn en matière d'ambiance. Et le meilleur moyen de satisfaire vos exigeances n'est-il pas de former un dessinateur à travailler selon vos normes ?
Non. Je ne le crois pas, non. C'est intéressant cela : Les types dont j'apprécie le travail, et nous allons y venir, parce que je viens d'engager un jeune artiste qui reprend **Spawn** au numéro 201 et son style est bien différent du mien, sont ceux que j'apprécie en tant que lecteur et dont je pense qu'ils apporteront quelque chose que je ne sais pas faire ou que je n'ai pas le temps de faire. Pourquoi devrais-je embaucher un gamin qui dessine comme moi ? Si c'était le cas, je n'embaucherais personne, je le ferais moi-même. Les nouveaux artistes doivent apporter quelque chose de neuf. **Spawn** est « dark and moody » et c'est un genre qui n'est pas dominant dans les comics. Vous avez plein de jeunes artistes qui seront parfaits pour dessiner des super-héros flamboyants et colorés. Mais ce n'est pas ce que je cherche pour ma série. Les super-héros héroïques avec leurs poses figées et pompeuses, j'ai vu ça des milliers de fois. J'aime faire les choses différemment, c'est donc un peu moins populaire. Je ne dois pas avoir les mêmes goûts que tout le monde. C'est comme pour le cinéma. J'échangerais n'importe quel film d'action contre un film avec des types qui parlent pendant deux heures. Démolir des villes et des immeubles pendant deux heures, c'est facile, même moi je saurais le faire si on me donnait le budget. Mais captiver un public avec des gens qui parlent et dont les seules vies nous intéressent sur toute la durée d'un film. C'est nettement plus compliqué et bluffant. Je suis d'ailleurs toujours un peu jaloux des choses que je ne sais pas faire. Mais je bosse pour m'améliorer.

Ci-dessus : savoureuse séance photo pour Todd McFarlane qui, malgré ses positions très hostiles à Marvel a quand même accepté de se faire photographier avec un Spider-Man dans les mains… Les comics de Spawn sont par terre à ses pieds, est-ce un acte manqué ?

Si vous pouviez citer un événement, un comic-book ou un film adapté de comics dont vous pensiez qu'il allait se planter mais qui a, en dépit de tout été un succès, lequel prendriez-vous ?
Wow ! Vous avez raison, ça arrive tout le temps. Parfois nous refusons de prendre une licence de jouets, quelqu'un d'autre la prend et ça marche pour lui. Mmmm… Je ne sais pas… C'est difficile de vous donner une réponse précise pour les comics parce que je n'en lis plus tant que ça… En même temps, je suis toujours surpris qu'un personnage comme Green Lantern ait autant de succès aujourd'hui après 35 ans ou plus passé à être un personnage de second plan. Je loue les efforts des créateurs qui sont arrivés à ce résultat, mais c'est quand même une surprise. En même temps, quand Frank Miller a repris **Daredevil**, il s'est approprié un personnage dont personne n'avait rien à faire pour en faire quelque chose d'unique. Aux jeunes artistes qui veulent reprendre les **X-Men**, je dis donc : « *Arrêtez de perdre votre temps, vous passez après Jim Lee, John Byrne, Marc Silvestri, les frères Kubert…* » des gens fort talentueux. Ce qui lancera votre carrière, c'est si vous arrivez à rendre intéressant un personnage comme Wonder Woman dont tout le monde se fiche. Et… Je ne sais pas…



Vous voulez ajouter quelque chose ?
J'ai envie de de dire la chose suivante : nous sommes passé pour des extra-terrestres ou des imbéciles pendant longtemps. Mais c'est « okay » d'être un « comic-book geek » aujourd'hui avec des films populaires comme **Iron Man** et les autres. Et j'utilise ce mot avec respect et précaution. C'est une satisfaction pour moi aujourd'hui de rencontrer d'autres geeks et de pouvoir dire haut et fort : « *Hey, nous étions là avant le grand public !* ». On nous a tourné en ridicule parce qu'on était des Trekkies ou qu'on aimait des trucs que les autres n'aimaient pas mais maintenant, la victoire finale est à nous. Ils se moquaient de nous, maintenant on leur prend leur argent, moi je dis, c'est cool ! (rires). Et j'espère que ça continue comme ça pour que la revanche des nerds soit totale !



Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

AVEC LA PROCHAINE SORTIE DU DEUXIÈME FILM IRON MAN, LE GRAND PUBLIC VA FAIRE LA CONNAISSANCE DE LA VEUVE NOIRE, UN PERSONNAGE AUQUEL LES FANS DE COMICS SONT, EUX, TRÈS HABITUÉS. MAIS À TRAVERS LES DÉCENNIES LE PORTRAIT DE CETTE FEMME D'ACTION AURA GRANDEMENT ÉVOLUÉ. TANTÔT SABOTEUSE MALÉFIQUE, AMANTE ROMANTIQUE OU MAUDITE, SON EXISTENCE FICTIVE SE CONJUGUE AU RYTHME DES CHANGEMENTS POLITIQUES ET DE LA LIBÉRATION DES FEMMES. AUTANT DIRE QUE SES PROFILS ONT ÉTÉ NOMBREUX AU FIL DES ANNÉES ET QUE PARFOIS ON S'Y PERD...

La Veuve Noire se distingue de la plupart des personnages dont nous vous parlons d'habitude dans **Comic Box** dans le sens où il ne s'agit pas véritablement d'une super-héroïne mais, à la base, d'une espionne. Et surtout, au moment où elle fait sa première apparition (**Tales of Suspense #52**), elle est une espionne à la solde du camp opposé. Nous sommes en avril 1964 et la guerre froide bat son plein. Autant dire que Natasha Romanoff (ou Natalia Romanova, selon que les scénaristes soient au courant ou pas de la conjugaison des patronymes en Russie) [1] n'est pas véritablement une « gentille » quand elle fait ses débuts dans les aventures d'Iron Man. Elle fait au contraire partie de la meute de dangereux agents communistes qui tentent d'obtenir ou de saboter les secrets de l'industriel Tony Stark, meute qu'Iron Man, défenseur du capitalisme, s'efforce de repousser. Au début, elle n'est qu'un personnage secondaire. Bien qu'elle apparaisse sur la couverture et qu'une mention spéciale annonce effectivement la « séduisante nouvelle menace de la Veuve Noire », la femme fatale n'est là que pour servir de faire-valoir à Crimson Dynamo (personnage en armure, équivalent communiste d'Iron Man). Madame Natasha n'est qu'une séductrice mangeuse d'hommes qui semble tout droit sortie d'un magazine de mode mais qui n'a aucune « super-activité » ou tenue de combat distinctive. Elle a l'air d'être un personnage secondaire et interchangeable mais dès l'épisode suivant (**Tales of Suspense #53**), quand elle tient tête, seule, à Iron Man, il devient évident que les scénaristes ont certaines ambitions pour elle. D'abord elle n'a pas vraiment de maîtres : consciente que le prix de l'échec c'est la mort, elle décide de ne pas rentrer en URSS, où elle serait exécutée. Son objectif devient de détruire Iron Man en espérant impressionner ses anciens supérieurs et négocier son salut. Mais déjà il est visible qu'elle a été impressionnée par l'héroïsme de Iron Man. Au demeurant, si l'on s'en tenait à la [illegible] propre des comics, il serait assez facile d'associer la Veuve Noire aux diverses femmes fatales qui avaient déjà pu traverser la trajectoire de héros comme le Spirit. En fait, il faut chercher l'inspiration ailleurs : dans sa forme originale Miss Romanoff/Romanova a tous les aspects d'une James Bond girl. Et pour cause : en avril 1964 c'est le moment où sort le film **Bons Baisers de Russie**, adapté du roman de Ian Fleming. Les comics étant antidatés pour des raisons liées à leur distribution, **Tales of Suspense #52** sort plusieurs semaines avant le film mais il paraît évident que son contenu est pensé pour attirer les spectateurs du film, sachant que les scénaristes de la BD peuvent se baser sur le roman (qui lui a été publié pour la première fois en 1957). Pour preuve : l'espionne soviétique que rencontre James Bond dans **Bons Baisers de Russie** s'appelle... Tatiana Romanova ! Et son allure générale sur la couverture de certaines éditions du roman n'est pas sans rapport avec les habitudes vestimentaires de l'espionne des comics Marvel. Quant au terme Black Widow (nom américain de la Veuve Noire) on le trouve déjà dans un autre roman de Fleming (**Vivre et laisser mourir**). Il s'agit d'un culte vaudou que combat James Bond. La culture « bondienne » du personnage est donc profondément ancrée...

LES FLÈCHES DE CUPIDON

La grosse différence entre Tatiana et Natasha Romanova, c'est que la première finit par changer de camp et à suivre James Bond à la fin du roman où elle apparaît. La Veuve Noire, elle, sera largement plus farouche et va empoisonner la vie de Tony Stark/Iron Man pendant plusieurs mois en retombant sur une formule chère aux comics : celle de la femme rusée qui fonctionne en binôme avec un homme prompt à suivre ses ordres par admiration (l'Enchantresse/L'Exécuteur, Vipère/Le Samouraï d'Argent...)

Dès **Tales of Suspense #57** (septembre 1964), elle s'assure donc les services de l'archer Œil-de-Faucon, un personnage complexe qui n'est pas fondamentalement mauvais mais qui se retourne contre Iron Man par jalousie. La Veuve Noire profite des circonstances pour s'assurer les services d'Œil-de-Faucon. Ce dernier la suit, trop content de tomber sur une femme magnifique qui, contrairement aux autres, semble lui accorder de l'attention. Il n'a aucune idée qu'il est manipulé. Dès **Tales of Suspense #60**, cependant, la dynamique du couple va commencer à changer. D'abord, puisqu'elle devenue un personnage pérenne, Marvel la reformule : Natasha reçoit du KGB un costume bourré de gadgets (reconnaissable à son masque, sa petite cape et ses bas résilles) qui lui permet de se battre à armes égales contre les super-héros et de véritablement faire équipe avec Œil-de-Faucon. Mais l'archer est plus préoccupé par la sécurité de son amoureuse que par l'objectif de sa mission. C'est là que leurs relations apparaissent pour la première fois comme étant authentiques. Malheureusement elle est rappelée d'urgence en URSS (**Tales of Suspense #64**) où Nikita Khrushchev en personne menace ses parents si elle ne redevient pas plus hostile. On notera également qu'au fur et à mesure du temps le modèle de « James Bond » s'éloigne. Soit cette référence venait de Don Rico, [illegible] encadré), soit Marvel préfère s'en éloigner pour ne pas risquer les foudres des ayant-droits de Bond. Mais il est clair que la Veuve Noire évolue vite, aussi bien sur un plan visuel que moral. Du coup, le couple est séparé malgré lui, ouvrant la porte à une rédemption d'Œil-de-Faucon maintenant qu'il n'est plus sous l'influence d'une communiste. Cette rupture lui permettra d'entrer quelques temps

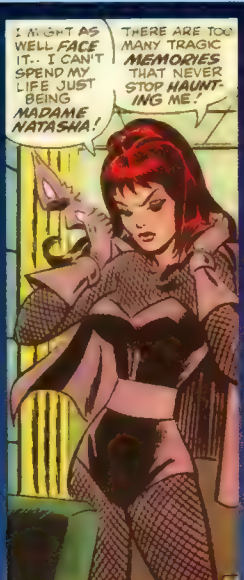
BLACK WIDOW FEMME DE PERSONNE

LE PÈRE OUBLIÉ DE LA VEUVE NOIRE

Dans Tales of Suspense # 52, l'épisode qui voit apparaître pour la première fois la Veuve Noire, les lecteurs de comics peuvent s'interroger sur un nom curieux mentionné dans les crédits. Tandis que Don Heck est identifié comme le dessinateur, la répartition du scénario est plus floue. Stan Lee, en effet, n'est crédité que du "plot", à savoir l'idée générale de l'épisode, c'est-à-dire qu'il n'a rien rédigé et qu'un collaborateur, un mystérieux N. Horak, s'est réellement occupé du script. Mystérieux car N. Horak ne signera que deux ou trois histoires chez Marvel dans les années 60. Une étoile filante qui aurait contribué à la création de la Veuve Noire avant de disparaître ? Pas vraiment. N. Horak est un pseudonyme pour Donato Rico (1912-1985). Véritable vétéran de la BD américaine, Rico était en effet auteur de comics depuis la fin des années 30, ayant débuté sa carrière comme dessinateur avant de devenir graduellement scénariste. Rico avait commencé chez Fox Comics, où il était collègue de Joe Simon et Jack Kirby. Plus tard il avait intégré Timely Comics (futur Marvel Comics), où rapidement il assumera des responsabilités éditoriales dont certaines seront plus ou moins officieuses. En particulier après le départ de Joe Simon, qui jusque-là faisait office d'éditeur-en-chef. Si c'est le jeune Stan Lee (19 ans !) qui serait chargé de la supervision éditoriale du groupe, le plus expérimenté Don Rico s'occupera d'une partie des titres. Non seulement Rico avait plusieurs années d'expérience dans le métier mais il avait également dix ans de plus. Rico s'occupera donc également des relations avec certains

des auteurs (qui n'auraient sans doute pas pris de la même manière les ordres s'ils étaient venus de ce débutant qu'était Lee). En toute logique Rico aurait eu plus de qualité à être nommé éditeur-en-chef à la place de Lee mais les relations avec Martin Goodman (le propriétaire de Timely/Marvel) étaient orageuses, ce dernier allant même jusqu'à le surnommer "Rico le Rat". Et sans doute que les relations avec Lee étaient également pour le moins ambivalentes. Des années plus tard, en 1975, dans une interview accordée au fanzine Mystiquyfil, Don Rico disait de Stan Lee : "Stan Lee, pour ce que j'en sais, n'écrivait même pas quand il a débuté. Il était une sorte d'éditeur et puis il a découvert que si vous réunissiez ensemble quelques mots vous obteniez une histoire, vous trouviez une formule. C'est comme ça que ça fonctionnait dans le temps et ça fonctionne pour lui de nos jours." À défaut d'être à la tête des opérations, Don Rico deviendrait rapidement l'un des scénaristes les plus productifs de la firme. Dans les années 60, Rico s'était éloigné des comics pour travailler pour des éditeurs de livres (il écrivit entre autres quelques romans d'espionnage, ce qui explique peut-être son inspiration dans la création de la Veuve Noire). La petite histoire veut que les rares histoires de comics qu'il écrivit à cette époque furent signés "N. Horak" car il ne voulait pas que son employeur régulier apprenne qu'il écrivait des comics, moins bien payés. Sans doute que la paye n'était pas suffisante pour le garder chez Marvel et la Veuve Noire reste une de ses rares contributions "modernes".

X.F.


I MIGHT AS WELL FACE IT-- I CAN'T SPEND MY LIFE JUST BEING MADAME NATASHA!
THERE ARE TOO MANY TRAGIC MEMORIES THAT NEVER STOP HAUNTING ME!

Le Gardien : le nouveau méchant dans son premier costume de super-héroïne. Pendant [illegible]

plus tard dans les rangs des Vengeurs et de se refaire une certaine forme de virginité (dans le milieu des années 60, transformer en super-héros un quidam qui avait travaillé pour les soviétiques n'était pas si évident que ça). Mais la Veuve ? On passe très près de la perdre. Quand il devient Vengeur (**Avengers #16**, 1965), l'archer explique que ses maîtres se sont retournés contre elle et l'ont gravement blessée. Œil-de-Faucon, de peur d'apprendre qu'elle était morte, a préféré ne pas prendre de ses nouvelles auprès de l'hôpital. Heureusement dans les comics, tant qu'on ne voit pas le cadavre, la mort reste très théorique. Natasha n'est réunie avec Œil-de-Faucon qu'en 1966 (**Avengers #29**), après avoir eu le cerveau lavé par le K.G.B. Dans un premier temps elle forme une équipe informelle avec deux autres criminels, le Power Man originel et le Sabreur. Heureusement le lavage de cerveau de Natasha ne tiendra pas et elle retrouvera au bout de quelques mois les bras de son Œil-de-Faucon chéri. Si elle n'avait pas été russe, sans doute qu'il n'aurait pas fallu attendre longtemps avant qu'elle n'intègre à son tour les rangs des Vengeurs. La guerre froide étant ce qu'elle est à l'époque, faire d'une soviétique (quand bien même il s'agirait d'une transfuge) une super-héroïne de premier plan serait impensable. La jolie Veuve Noire devient donc quelques mois un personnage de second plan de la série Avengers. Difficile cependant d'expliquer qu'une femme si active se cantonne au rang de potiche accrochée au bras d'Œil-de-Faucon. Stan Lee n'y cherche pas [illegible] de régler la situation. Roy Thomas prend la relève et prépare une [illegible] énormément l'histoire personnelle du personnage (auparavant on savait tout juste, par des références indirectes, qu'elle avait été marié par le passé). Dans **Avengers #43-44** (1967), Natasha découvre que son mari (qu'elle croyait mort, d'où son surnom de [illegible] le Gardien Rouge, un homologue soviétique de Captain America. Le Gardien Rouge tente de lui faire trahir les Vengeurs et tout ça débouche sur une situation où finalement la Veuve Noire reste dans le camp des bons et où le Gardien disparaît, apparemment mort. Natasha se sent responsable du décès de son premier amour. Elle préfère arrêter d'être la Veuve Noire (**Avengers #45**) sans avoir été formellement membre de l'équipe. Comme elle devient une sorte de femme au foyer, Œil-de-Faucon va jusqu'à lui proposer le mariage mais Natasha préfère rester floue quant à sa réponse. Dans **Avengers #57**, cependant, elle reprend ses activités costumées et son alias de Veuve Noire, reprochant à Œil-de-Faucon, trop occupé par son rôle de Vengeur, de ne jamais être là pour elle. Du coup, elle devient membre de l'agence de contre-espionnage S.H.I.E.L.D. (mais pourquoi ne pas tout simplement avoir rejoint le groupe de son amant ?) et s'engage dans de nombreuses missions secrètes. Leur relation prend alors du plomb dans l'aile, même si elle perdure quelques temps. Dans **Avengers #76** (mai 1970), de manière surprenante, Natasha met sèchement un terme à leur relation et prétend ne jamais avoir aimé Œil-de-Faucon. C'est une porte de sortie de première classe de la série **Avengers**. Fin de la première époque...

FEMME LIBÉRÉE

À la retraite, la Veuve ? Non. Elle a été réquisitionnée ailleurs. Stan Lee a d'autres plans pour elle. Ou peut-être que cette table rase soudaine lui ouvre des portes insoupçonnées. Lee table sur le fait que pour diversifier la gamme des Marvel Comics il faut aussi des super-héroïnes capables d'avoir leurs propres aventures solo. Problème : la plupart de ses super-femmes existantes remontent au début des années 60, à une époque l'égalité des sexes n'était qu'une vague vue de l'esprit. La Fille Invisible (dans les Quatre Fantastiques), Strange Girl (parmi les X-Men), la Guêpe ou encore la Sorcière Rouge (chez les Vengeurs) ont en commun d'avoir des pouvoirs pour ainsi dire magiques, leur permettant d'agir à distance, sans se battre. La Fille Invisible disparaît tandis que la Guêpe devient microscopique. Finalement les femmes d'action, capables de s'engager physiquement dans un combat, ne sont pas légion dans l'univers Marvel des années 60. Lee décide alors de « refondre » la Veuve Noire et de la repenser comme un équivalent féminin de Spider-Man, une sorte de Spider-Woman avant l'heure. Dès juillet 1970 (à peine deux mois après avoir été escamotée des pages d'**Avengers**) c'est donc dans **Amazing Spider-Man #86** que « Madame Natasha » refait surface, bien décidée à reprendre sa vie en main et désormais équipée d'une combinaison de cuir noir qui cache peu de chose de sa silhouette. On pourrait faire un rapprochement avec l'actrice Diana Rigg (dans **Chapeau Melon et Bottes de Cuir**) mais le dessinateur John Romita s'inspire en fait de la combinaison de Miss Fury, une vieille héroïne des années 40 (voir **Comic Box vol.1 HS #3** « Légende des Comics »). On explique brièvement les coulisses de sa rupture : après la mort de son mari, le Gardien Rouge, elle est convaincue de porter malheur aux hommes qu'elle aime. Elle a donc préféré quitter l'archer plutôt que d'avoir à le perdre de façon plus tragique. La « nouvelle » Veuve Noire possède à partir de ce moment-là des bracelets capable de « tisser » du câble, sorte de version light de la toile de [illegible]. Sa première action sera d'aller tester ses nouvelles capacités en se mesurant à l'homme-araignée. Pugnace, Natasha arrive à mettre en difficulté celui qui est le personnage solo le plus populaire de la firme. En l'espace d'un épisode, la Veuve Noire [illegible] héroïne de premier plan. Tout ça fait partie d'un plan mûrement réfléchi pour la lancer dans ses propres aventures. Prudent, Marvel préfère quand même tester le marché en la plaçant d'abord dans une anthologie, **Amazing Adventures** (où apparaissent par ailleurs les Inhumans) à partir d'août 1970 (on voit donc la rapidité du schéma avec lequel une héroïne secondaire des Ven-

geurs s'est retrouvée reformulée et parachutée dans ses propres aventures). Ses exploits sont alors scénarisés par Gary Friedrich et dessinés par John Buscema. De fait, la Veuve Noire devient la première super-héroïne contemporaine de Marvel à vivre des aventures régulières en solo, sans un référent mâle. Tout au plus on lui découvre dans **Amazing Adventures #1** un chauffeur, Ivan Petrovich (du nom d'Ivan Petrovich Pavlov, célèbre scientifique connu pour ses recherches sur les réflexes conditionnés). Par la suite, de manière très politiquement correcte, Stan Lee aura tout le loisir d'expliquer dans différents ouvrages qu'à travers la Veuve Noire il a voulu s'adresser au lectorat féminin. En fait lors d'une interview diffusée en octobre 1970 sur la radio WNYC, Lee émet un point de vue beaucoup plus pragmatique quand une femme (l'animatrice Lindsey Van Gelder) lui demande si un jour la Veuve Noire ou la Fille Invisible pourraient faire l'objet d'une série individuelle (d'ailleurs le fait que la Veuve fasse partie des deux seules héroïnes citées démontre bien son brusque regain de notoriété) : *« Ça ne dépend pas tellement de la libération féminine, c'est plus lié au fait que le titre se vendrait ou pas. D'ailleurs nous avons donné à la Veuve Noire son propre strip dans une de nos revues [...] C'est Amazing ou bien Astonishing. Je les confonds toujours ces deux-là. Nous attendons juste de voir les chiffres de vente. Je pense qu'ils pourraient être bons. S'ils sont extraordinairement bons, nous prendront les deux strips que contient la revue et nous leur donnerons chacun leur titre. »* Peut-être n'est-il pas si important que les femmes s'y reconnaissent si assez de jeunes garçons compensent en se ruant sur les aventures d'une aventurière sexy, toute de cuir vêtue. Mais si la Veuve Noire a la notoriété, elle n'a finalement pas assez de popularité pour justifier le lancement potentiel de sa série. Dès le huitième numéro (septembre 1971), la Veuve Noire disparaît des pages d'**Amazing Adventures** (par la suite consacrée aux seules pérégrinations des Inhumains). La reformulation de la Veuve est un succès critique mais pas commercial. Faut-il penser qu'elle va partir quelques temps dans les limbes des comics ? Pas vraiment.

LE DIABLE PAR LA QUEUE

Il se trouve qu'au même moment une autre série de Marvel, **Daredevil**, vivote. Dans ces cas-là, il y a des précédents chez Marvel, qui consistent à fusionner le titre avec un autre au sein d'une anthologie. Hulk, par exemple, aura ainsi partagé pendant des années les pages de **Tales To Astonish** avec le héros Sub-Mariner. Marvel a déjà prévenu ses lecteurs que Daredevil sera désormais fusionné avec un autre titre, celui d'Iron Man, qui vivote également (la série solo de ce dernier ayant été lancée en 1968, on voit que l'homme de fer n'était pas vraiment un succès). Finalement il y aura un brusque revirement chez Marvel. Après avoir annoncé cette fusion, l'éditeur se ravise et adopte une autre formule, qui est déjà en application sur le titre **Captain America & The Falcon** : accoler au héros en titre un personnage qui apporte une plus-value ethnique ou sociale. Dans **Daredevil #81** (novembre 1971), un mois après avoir été éjectée d'**Amazing Adventures**, la Veuve Noire saute dans les eaux glacées pour sauver Daredevil en train de se noyer. Au début il semble que l'héroïne ne va rester que le temps d'une saga où elle est faussement accusée de meurtre en raison de son passé communiste. L'avocat Matt Murdock doit alors la défendre devant la justice, s'émeut qu'on puisse accuser une femme pour la seule raison qu'elle est étrangère... Et lui obtient la liberté. Il y a une attirance tangible entre eux deux mais elle n'est que virtuelle au début : la Veuve Noire annonce dès la fin du procès (**Daredevil #83**) qu'elle préfère quitter l'Amérique, pays associé à trop de souvenirs douloureux, bien trop pour elle. Il semblerait son passage n'était que temporaire.

le scénariste Gerry Conway semble plutôt s'être ménagé une porte de sortie au cas où la greffe de la Veuve ne fonctionnerait pas. Conway est un auteur qui s'intéresse beaucoup aux femmes de caractère (c'est alors le futur créateur de Power Girl chez DC) et qui n'apprécie pas vraiment le cliché de la fiancée éternelle du héros (c'est lui qui a écrit l'épisode où meurt Gwen Stacy, le grand amour de Spider-Man, avant de faire monter en puissance Mary-Jane Watson). Quand il écrit **Daredevil #84**, il connaît les réactions initiales au premier épisode avec la Veuve. Il a donc le champ libre : Daredevil part en Europe retrouver la Veuve Noire, ils s'avouent leur amour et en quelques mois Karen Page, l'ancienne dulcinée du héros, est évacuée de la série. Natasha rétrogradise Karen puisque l'espionne est capable de partager, elle, tous les aspects de la vie de son amant. La présence de la Veuve marque une première : c'est l'une des premières fois (en dehors des titres de groupe comme les Fantastiques) qu'un super-héros entame une relation avec une consœur. Cela change profondément les paramètres dramatiques de la série ainsi que la dynamique du couple par rapport aux poncifs du genre. En prime le duo s'installe à San Francisco, sur la côte Ouest, quittant New York (ville sacro-sainte pour les héros de Marvel). Conway fait feu de tout bois pour creer une relation à part. Le personnage d'Ivan Petrovich prend de la dimension, on comprend qu'il est un véritable père de substitution pour Natasha. **Daredevil #88** va enfin permettre d'établir une sorte de première biographie de la Veuve Noire. On apprend qu'elle a été trouvée par Ivan lors de la bataille de Stalingrad, en 1942 et l'emphase sur son nom de Romanoff va permettre d'insinuer qu'elle descend de la famille impériale russe (et qu'elle serait donc la fille de la princesse Anastasia) mais sans jamais l'officialiser. Visiblement personne ne se souvient qu'il a été brièvement fait mention des parents bien vivants de la Veuve dans **Tales of Suspense #60**. À partir du #92, la fusion est officialisée et la série est retitrée **Daredevil & The Black Widow**. À défaut d'avoir sa propre série, Madame Natasha peut alors profiter d'une exposition maximale...

RUPTURES À REPETITION

Pourtant cette période de gloire est de courte durée. La personnalité de la Veuve Noire tient essentiellement à la volonté de Gerry Conway. Quand ce dernier quitte la série, il y a quelques épisodes co-écrits avec son successeur, Steve Gerber. **Daredevil & The Black Widow #99** voit les Vengeurs débarquer et demander de l'aide au couple. On pense à un innocent crossover ? Erreur : quand Daredevil revient, dans le #100, il est seul ! La Veuve s'est vue proposer une place parmi les Vengeurs et a accepté ! Commence alors un jeu du chat et de la souris où on ne sait plus trop si Natasha est bien associée avec la série. La Veuve Noire ne reste chez les Vengeurs qu'un seul épisode avant de décider que finalement elle préfère être avec DD mais la relation est désormais

Les comics : Daredevil #124, la scène de [illegible]

déséquilibrée. Le charme est rompu. D'une part Daredevil a le cœur qui bat la chamade pour d'autres héroïnes (il s'extasie devant la télépathe chauve Moondragon puis devant la sauvage Shanna). D'autre part la Veuve est dépeinte comme une sorte d'hystérique, toujours prête à se mettre en colère contre son amant et à remettre en cause leur relation. Du coup le #107 est le dernier à porter le nom des deux héros, rebaptisé simplement Daredevil le mois suivant. La Veuve Noire n'est plus une partenaire, c'est une « guest-star » dont la présence est encore symbolisée par sa silhouette, à droite du logo mais qui n'est plus assurée, d'un numéro à l'autre, de forcément figurer dans une aventure. Elle fait mine de quitter son amant dans le #113 puis refait surface dans le #116 de façon pratiquement ridicule : le métier d'espionne ne payant pas assez, elle est ruinée. Son chauffeur et elle sont des SDF obligés de dormir dans leur Rolls-Royce ! Bon prince, Daredevil la reprend mais on est clairement dans une période d'indécision où scénaristes et éditeurs changent d'avis pratiquement tous les deux mois sur la place à laisser au personnage. Et pourtant elle s'accroche, mais plus avec le même éclat. Dans **Avengers #137** (juillet 1975), les Vengeurs reviennent à la charge et lui proposent à nouveau une place parmi eux. Elle refuse catégoriquement en expliquant combien elle aime Daredevil. L'ennui c'est que ce que sait le scénariste d'**Avengers** (Steve Englehart) n'est plus valable le mois suivant. L'écriture de Daredevil est reprise au #124 (août 1975) par Marv Wolfman. Sa première scène consiste à faire faire ses valises à Natasha, qui quitte la série. Cette fois c'est pour de bon ! Elle ne reviendra pas et son image quitte la droite de la couverture. S'en est véritablement fini de l'ère **Daredevil & Black Widow**...

CHAMPIONNE À LA DERIVE

En fait, Marvel a décidé de lancer dès octobre 1975 une nouvelle équipe, les **Champions**, composée de divers laissés pour compte d'autres séries. Angel et Iceman (anciens X-Men) et le Ghost Rider s'unissent à d'anciens Vengeurs (Hercule et la Veuve Noire) pour créer le premier super-groupe de Marvel basé sur la côte Ouest. Une autre première pour l'époque : le leader n'est autre que Natasha ! Malheureusement l'équipe est mal née. Elle emprunte un peu à l'ambiance des **Défenseurs**, des **Vengeurs** et des **X-Men** et elle peine à trouver sa place. Puis les scénaristes se succèdent vite (Tony Isabella, Chris Claremont et Bill Mantlo, soit trois têtes pensantes en 17 épisodes). Un temps, Marvel tentera de trouver un angle en présentant les Champions comme les « héros de l'homme de la rue », ceux qui s'occupent des problèmes que ne gèrent pas les autres équipes mais la formule ne voudra jamais réellement dire quelque chose. Côté Veuve Noire, c'est plutôt le passé d'Ivan qui est mis en avant, avec l'apparition de son fils, un espion russe qui a été entraîné par le « Commissaire », qui fut également mentor de Natasha. Dirigeante du groupe, la Veuve semble gagner du galon mais les Champions ne durent pas. Au dix-septième épisode (janvier 1978), la série s'arrête. Heureusement pour Natasha, on ne la range pas au placard : dans une saga parallèle d'**Avengers**, l'extra-terrestre Collector s'est mis en tête de capturer tous les Vengeurs, qu'ils soient en activité ou pas. L'intrigue l'occupe pendant quelques mois puis, quand elle s'achève, elle refait surface dans les pages de **Daredevil** (#155 novembre 1978). Son ancien partenariat avec le héros en rouge reste culte pour de nombreux fans. Roger McKenzie la réintroduit donc dans la série, explique qu'elle préfère mettre fin à la relation qu'elle avait eue entre-temps avec Hercule (eh oui, elle a été l'amante d'un demi-dieu grec, ce n'est pas donné à tout le monde) et revenu avec Matt Murdock. L'ennui c'est qu'entre-temps le Matt en question a initié une relation avec une autre femme, Heather. Pendant une dizaine d'épisodes, Natasha semble pourtant avoir des chances de regagner son cœur. Jusqu'au #165 où elle réalise que Daredevil aime l'autre femme. Elle quitte la série. En fait il y a une raison plus réelle pour l'éviction de la Veuve. Depuis quelques mois Roger McKenzie co-écrit avec un nouveau venu, Frank Miller (par ailleurs dessinateur de la série). Et Miller est sur le point d'initier un autre triangle amoureux entre Daredevil, Heather et une anti-héroïne, Elektra, lancée dès le #168. Autant dire que la place de la Veuve a à peine eu le temps de refroidir, Miller ne se débarrasse pas réellement de Natasha. Il continuera de faire référence à elle de temps à autre et lui dessinera même un nouveau costume (gris, avec une araignée noire comme « logo »). Mais sa présence est très irrégulière. Elle est même tuée par la Main (**Daredevil** #187-190) puis connaît une résurrection grâce à Stick, le mentor de Daredevil. Depuis 1970 et son relookage dans Amazing Spider-Man, la Veuve Noire a eu une présence constante, ne restant jamais plus d'un mois sans apparaître dans un comic-book. Dans les décennies suivantes elle ne retrouvera pas la même exposition sur un temps si long...

ECLIPSE ET RETOUR EN GRÂCE

Il y a bien un moment de bravoure, cependant, au début des années 80, quand la Veuve Noire fait l'objet d'une saga solo dans les pages du magazine **Marvel Fanfare** (1983) produite par Ralph Macchio et George Perez. Mais il s'agit en fait d'un projet ancien, lancé plusieurs années auparavant (d'ailleurs la Veuve y porte encore le costume de Romita, pas celui de Miller). C'est un reliquat de sa période de gloire. Natasha va passer des années à ne faire que d'occasionnelles apparitions dans les séries des autres héros, le plus souvent cantonnée à un rôle « d'ex » (que ce soit auprès de Daredevil ou d'Œil-de-Faucon). Il faut dire que la donne a changé. Là où Natasha avait une énorme plus-value dans les années 60-70, quand les autres héroïnes de Marvel étaient nunuches, la concurrence est désormais plus dure. Les Miss Hulk, Miss Marvel, Spider-Woman ou même Dazzler sont apparues et ont eu, elles, leur propre série. Et les femmes « historiques » de Marvel (Jean Grey, l'Invisible ou la Sorcière Rouge) ont toutes des pouvoirs revues à la hausse. La Veuve ne tombe pas dans l'oubli mais elle est clairement moins en vue. Il faut attendre les [illegible] une origine ancrée dans la guerre froide (et une naissance qui

date d'avant 1942 si on en croit Ivan), le personnage commence à dater. Elle serait presque cinquantenaire ? Ce n'est pas dans la norme des héroïnes Marvel. On insinuera plus tard que si la Veuve a l'air si jeune c'est en raison d'un traitement que lui ont fait suivre les Soviétiques, soucieux de conserver leurs agents. Et dans le même temps cette longévité lui ouvre des portes. Dans **Uncanny X-Men 268** (Sept. 1990), Chris Claremont lie ainsi l'enfance de la Veuve Noire au passé de Captain America et Wolverine. En 1941, ils se sont battus contre les ninjas de la Main pour sauver Natasha, alors enfant et déjà élevée par Ivan (malgré le fait qu'il n'est supposé l'avoir recueillie qu'un an plus tard, à Stalingrad). Natasha est supposée être convoitée par la Main (bien que dans les Daredevil de Frank Miller la Main ne lui accordait au contraire aucune importance) et le Baron Von Strucker. Amie de longue date de Captain America et de Wolverine ? Elle reprend du galon et devient enfin un membre régulier des Vengeurs à partir de 1991, cette fois pour une longue période. Deux choses marquent cette époque : d'abord elle va grimper en grade et devenir le leader des Vengeurs. Quelque part en cours de route elle commence par ailleurs à faire état de son amour pour... Captain America. Mais la chose s'arrêtera à quelques monologues sans suite. En 1996, la « mort » factice d'une partie des Vengeurs lors du crossover **Onslaught** et la relance du titre sous la houlette de Rob Liefeld, dans un autre univers, la met un peu sur la touche. Elle ne fait pas partie des sélectionnés par Liefeld. Marvel s'en sert alors pour expliquer pourquoi aucune équipe de Vengeur ne se reforme dans l'univers normal : la Veuve, traumatisée de ne pas avoir sauvé ses équipiers est devenue plus dure, sans merci. Dans **Daredevil #368-370** (1997) elle va même jusqu'à tirer sur son ex-amant pour couvrir une opération d'infiltration. Quand les Vengeurs reviennent, elle n'a qu'un rôle de second plan et ne fait plus partie du noyau dur de la série. Heureusement, elle va profiter du succès de la relance de Daredevil par Kevin Smith et Joe Quesada sous la bannière des Marvel Knights. Même si dans un premier temps ce label va avoir des airs de cadeau empoisonné. Les Marvel Knights, arguant du fait que les Russes ne manqueraient pas de trouver une remplaçante à leur principale espionne, lancent une autre Veuve Noire, la blonde Yelena Belova. Une Veuve Noire 2.0 en quelque sorte. Trois mini-séries « Black Widow » successives (en 1999, 2001 et 2002) verront les deux personnages s'affronter pour savoir qui mérite le mieux le titre. Dans la deuxième, Natasha va jusqu'à changer son identité pour troubler son adversaire. Si au début Yelena menaçait d'éclipser Natasha, c'est cette dernière qui s'imposera. À la même époque Madame Natasha forme une équipe informelle (avec Daredevil et quelques autres héros urbains) sous le titre **Marvel Knights** qui connaîtra deux volumes. Cette brusque recrudescence de projets s'explique facilement : vers 2004 les studios Lions Gate envisage de produire un film sur la Veuve Noire. Mais l'idée ne se concrétisera finalement pas... Une quatrième mini (2004) et une cinquième mini (2005), écrites par le romancier Richard K. Morgan explorent à nouveau ses origines mais n'est pas totalement compatible avec ce qu'on savait du personnage.

REVUE ET CORRIGÉE

C'est d'ailleurs le fil directeur de ces dernières années : personnage construit de manière empirique, la Veuve Noire, qui ne peut plus s'appuyer sur la guerre froide ou sur la libération de la Femme [illegible] aussi, bousculant également les repères chronologiques ou idéologiques de Natasha. Si l'on en croit **Wolverine Origins #9** (2007), Natasha était déjà une jeune fille dans les années 30, élevée par son père, Taras Romanov. Wolverine fait leur connaissance et entraîne Natasha avant de tuer lui-même Taras. C'est en contradiction totale avec toutes les autres versions de l'enfance de l'héroïne (qu'il s'agisse des parents vivants dans **Tales of Suspense #64** ou d'Ivan recueillant Natasha, encore bébé, en 1942) et pour faire cohabiter l'épisode avec **Uncanny X-Men #268** (la rencontre de Wolverine à Madripoor), le scénariste Daniel Way sera obligé de rajouter un flashback dans **Wolverine Origins #16**. Autre injection importante dans le passé de la Veuve Noire : Ed Brubaker a révélé que Bucky (l'ancien pupille de Captain America déclaré mort à la fin de la Seconde Guerre mondiale) avait en fait eu le cerveau lavé par les Soviétiques et leur avait servi d'assassin pendant des décennies. Comme de bien entendu le jeune Bucky et la jeune Natasha se sont rencontrés à cette époque et sont tombés amoureux l'un de l'autre. Comme cela correspond à une époque pas très connue de la vie de la Veuve, la contradiction ne tient pas ici dans une affaire de date mais dans les retombées de **Civil War**. À l'issue de ce crossover qui voit un véritable schisme au sein des super-héros, la Veuve Noire prend le parti plutôt conservateur d'Iron Man. Or le camp d'en face est un véritable « Who's Who » des hommes qu'elle a aimé (il ne manque guère que le Gardien Rouge, revenu vivant dans un épisode de Daredevil). Captain America, Bucky, Hercule, Daredevil et l'ex-Œil-de-Faucon vont tour à tour et à des degrés divers refuser d'obéir à Iron Man. La Veuve Noire, elle, devient membre des Puissants Vengeurs d'Iron Man sans le moindre état d'âme. Ce qui la met dans une position incohérente puisque d'un côté elle renoue sa liaison avec Bucky (devenu le nouveau Captain America) et de l'autre elle ne suit pas les Nouveaux Vengeurs, même après Secret Invasion. Par moment, c'est un peu comme si la Veuve Noire des Puissants Vengeurs n'était pas celle qui copine avec le reste de l'univers Marvel et bizarrement les scénaristes n'exploreront pas la contradiction. Dans le même temps ce rapprochement avec Tony Stark permet de la relier à nouveau à la mythologie de Iron Man, en prévision du second film consacré à l'homme de fer. Elle est du coup devenue un personnage très régulier dans la série Invincible Iron Man. Il incombera sans doute à la future série **Black Widow** (la première série mensuelle illimité à porter le nom de l'héroïne) écrite par Marjorie Liu et dessinée par Daniel Acuña d'y mettre un peu d'ordre. Marvel espère visiblement reproduire la stratégie utilisée sur **Deadpool** (relancé parce qu'il apparaissait comme personnage secondaire dans le film **Wolverine**, il est maintenant l'objet de trois séries parallèles). Mais les contre-exemples existent aussi (Blade est resté populaire au cinéma sans être [illegible] dans les comics) tandis que les mini-séries [illegible] entre consacrées à l'espionne russe sont loin d'avoir été des best-sellers. La décennie qui commence est donc un nouveau défi pour la Veuve Noire et Marjorie Liu aura fort à faire pour harmoniser tous les différents [illegible] et Natasha afin que les contradictions chronologiques.

Xavier Fournier

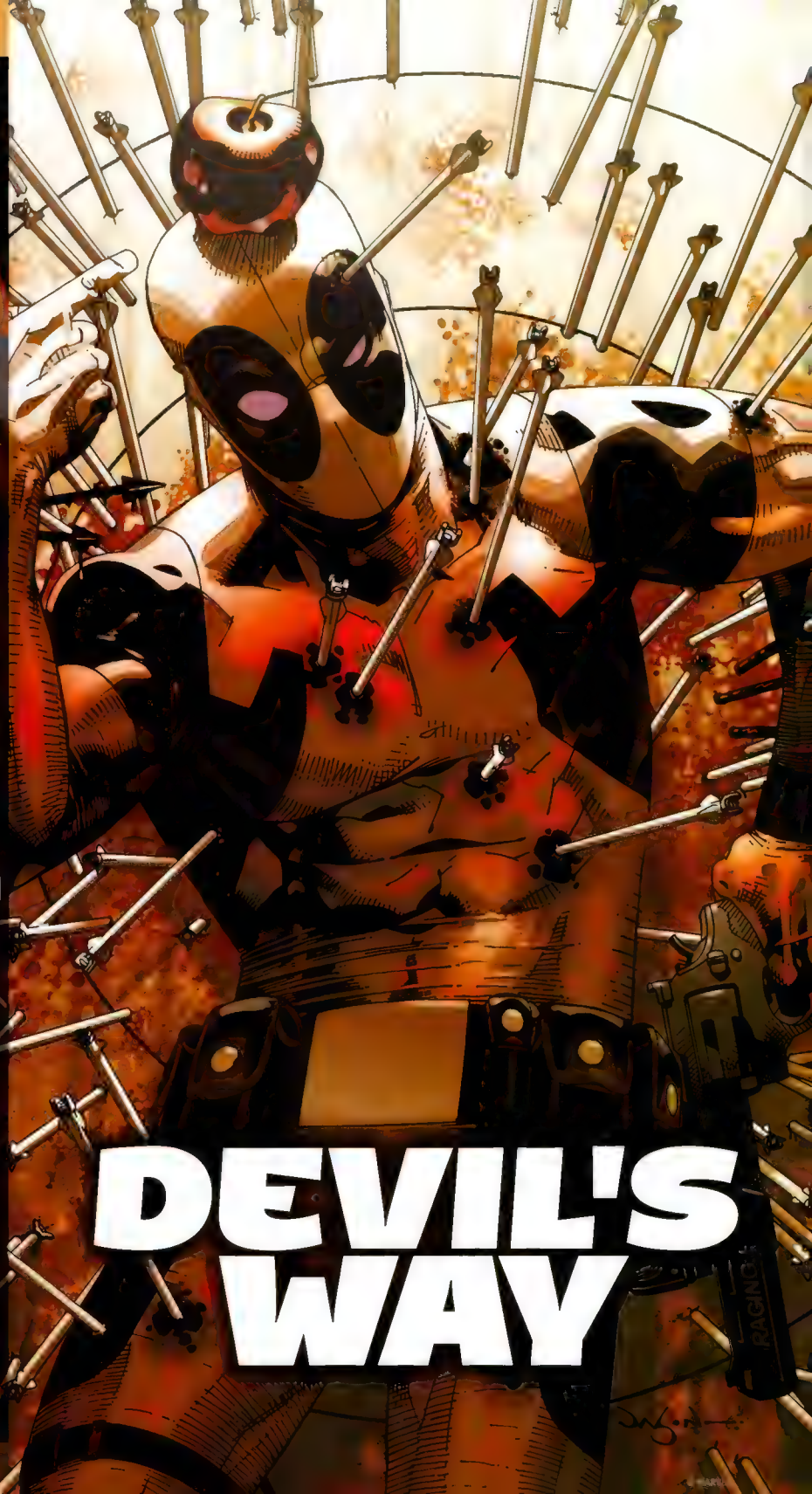
[1] Pendant les premières années l'espionne n'a pas de nom de famille défini, elle n'est que « Madame Natasha »

[1-dessus : la Veuve Noire selon Kevin Smith : toujours aussi avenante et [illegible] d'hommes.

LE SCÉNARISTE DE DEADPOOL, DARK WOLVERINE ET WOLVERINE ORIGINS EST, EN APPARENCE, DU GENRE CALME. MAIS À L'ÉCOUTER AVEC ATTENTION, ON SAISIT QUE DANIEL WAY EST UN NERVEUX QUI SE MAÎTRISE DANS LA VRAIE VIE ET QUI UTILISE LES COMICS COMME UN « SAS DE SÉCURITÉ ». ENTRE NOUS, CELA N'EST PAS POUR NOUS DÉPLAIRE TANT NOTRE HOMME A LE TALENT QU'IL FAUT POUR NOUS DIVERTIR.

BIO-REPÈRES

- Spider-Man: Tangled Web
- Venom
- Ghost Rider
- Deadpool
- Wolverine
- Wolverine: Origins
- Dark Wolverine



Quand vous avez créé Daken, le fils de Wolverine, Secret Invasion n'était pas encore sorti et, depuis, son rôle est devenu plus important dans l'univers Marvel. Quel regard portez-vous sur lui ?

J'aime beaucoup la façon dont il a évolué depuis ses débuts dans **Wolverine: Origins** jusqu'au rôle majeur qu'il tient actuellement dans tous les coins de l'univers Marvel. J'aime aussi que d'autres scénaristes l'aient utilisé pour lui donner encore plus d'épaisseur. Parce que quand je l'ai créé, j'ai souhaité qu'il soit simple. De façon à pouvoir le modeler, explorer son caractère au fil des épisodes. Je me suis rendu compte que les personnages qui durent longtemps sont ceux qui sont très clairement définis. On sait à quoi s'attendre avec eux dès le premier coup d'œil. Daken est un mystère, un personnage dont on a envie de connaître les motivations. Parce qu'il fait des choses, parfois terribles, et personne ne sait pourquoi. C'est aussi un vilain. Et il s'enfonce dans le côté obscur à mesure qu'on apprend à le connaître. Il est assez fascinant à écrire. Je me rappelle des premières discussions avec Marjorie Liu, qui co-écrit **Dark Wolverine** avec moi, à propos de Daken. Je lui ai dit : « *Marjorie, la clé pour un personnage comme celui-ci, est que quand le public déteste qui il est et ce qu'il fait, alors c'est qu'on a bien fait notre boulot.* ». Parce que les lecteurs seront à la fois déroutés et intrigués. On les tiendra en haleine.

Pour vous c'est un peu le Dark Vador de la famille Wolverine, n'est ce pas ?

Oui, on pourrait le dire comme cela, ce n'est pas une mauvaise analogie. Daken est la méchanceté à l'état pur. Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous poser la question : « *Pourquoi fait-il cela ?* ».

Comment a-t-il atteri dans les Dark Avengers et avez-vous été seulement consulté ?

Oh oui, j'ai été contacté via mon éditeur, Axel Alonso. La demande est initialement venue du rédacteur en chef, Joe Quesada qui souhaitait donner plus d'importance à Daken. Et le meilleur moyen de faire cela est de le faire apparaître dans d'autres séries. Il m'a donc demandé mon avis et j'ai été d'autant plus enthousiaste que **Dark Avengers** est écrit par Brian Bendis, que j'admire beaucoup. Je savais que Brian comprendrait qui Daken était et comment le gérer. Certains scénaristes, et je ne dirais pas qui, ne comprennent rien aux personnages qu'ils reprennent. Et c'est déjà arrivé avec Daken. Mais Brian, pas de soucis.

Vos séries sont assez connectées au reste de l'univers Marvel. Comment réussissez-vous à rester en phase avec ce que font les autres et ne pas faire d'impair... Vous arrivez encore à lire les séries des autres ?

Hummm... Disons que je vais directement chercher l'information à la source. Il y a vraiment beaucoup de séries qui sortent, alors c'est plus simple de contacter directement les autres scénaristes ou de demander les infos à mon éditeur. Et puis il y a les réunions créatives du pôle X-Men que nous faisons plusieurs fois par an et dans lesquelles chacun évoque ses plans. Vous savez, mes trois séries sont bien intégrées à l'univers X-Men alors je tâche de me tenir informé de ce qu'il s'y passe (*rires*). On n'est pas vraiment enchaînés les uns aux autres, mais on tâche de ne pas contredire ce que font les copains. Tout est devenu plus noir dans les comics récents, depuis 2-3 ans. Et maintenant, nous allons changer de direction (*cf.Dernières nouvelles, NDLR*) avec *Heroic Age* dans lequel les héros redeviennent des bons et les vilains changent en accord avec cela. Nous avons de nombreux plans pour Daken. Une fois que *Dark Reign* est terminé, nous allons remodeler la série **Dark Wolverine** pour qu'elle soit en phase avec le nouveau statu quo. La série va plus se concentrer sur lui.

Comment Marjorie Liu et vous-même en êtes arrivés à être co-scénaristes sur Dark Wolverine ?

Marvel voulait donner sa propre série à Daken, ils croyaient en son potentiel. Et j'ai commencé à parler avec eux de cette possibilité. Ils m'ont demandé si j'avais le temps et si j'étais intéressé. Et, bien entendu, j'étais très intéressé par cette opportunité. Malheureusement, je n'avais pas beaucoup de temps avec mes deux autres séries mensuelles, les projets spéciaux et les mini-séries en cours. Sans compter les projets en creator-owned que je développe depuis un certain temps. On a donc commencé à parler de m'associer à un co-scénariste. Mon expérience avec un co-scénariste était assez limitée jusque-là, vu que je n'avais co-écrit qu'un épisode d'**X-Men Legacy** avec Mike Carey et que j'avais adoré ça ! Mais je ne suis pas objectif étant un grand fan de Mike Carey (*rires*). J'ai donc été dans un comic shop, recherché parmi les comics Marvel celui qui m'interpellait et dont j'aimerais suffisamment le scénario pour accepter de co-écrire avec son auteur. Et j'ai pris **NYX**. J'ai trouvé que le travail de Marjorie Liu sur la série était formidable. Marvel m'a demandé une liste de co-scénaristes potentiels et je n'ai donné qu'un seul nom, le sien. Et ça se passe très bien.

Quelle est votre méthode de travail avec Marjorie, qui, à la base, est écrivain et non scénariste de comics ?

J'écris une histoire très détaillée, scène par scène pour chaque épisode. Parfois avec quelques notes de dialogues. Ce document fait trois à quatre pages. Puis entre mon éditeur, Marjorie et moi-même nous faisons une lecture pour polir ce travail, ajouter des idées parfois. Ensuite, Marjorie découpe les scènes en pages et cases, ajoute les dialogue et finalise l'épisode. Ma contribution s'arrête là. L'éditeur reprend ensuite la main pour superviser l'ensemble. Je ne suis pas moi-même un éditeur. Je n'ai pas l'instinct ni le recul d'un éditeur. Et, franchement, en relisant le script de Marjorie, parfois, certains détails ne vont pas me satisfaire, non parce que c'est mal écrit, mais parce que je les aurais amené différemment. Je ne me sens pas le droit d'intervenir à ce niveau. Ce n'est pas parce que nous n'avons pas le même style que nous n'arrivons pas à la même finalité. L'éditeur reste le seul à trancher.

Ci-dessus : Les rapports Wolverine/Bucky, une relation qui intéressait Daniel Way mais qui a finalement été moins traitée que prévue, pour laisser le champ libre à Ed Brubaker sur Captain America.

Ci-dessous : L'univers de Supreme Power, jadis un rendez-vous intéressant, a disparu dans le désintérêt général. Le scénariste aurait pourtant un plan précis pour lui redonner du tonus.

La seule chose sur laquelle je repasse parfois sont les dialogues. Mais la version finale est le fruit du consensus entre l'éditeur, Marjorie et moi-même.

Wolverine: Origins a maintenant révélé l'essentiel de ses secrets. Nous en avons appris plus sur Romulus. La dernière fois que nous nous sommes parlés (dans CB#49, NDLR), vous avez parlé d'une feuille de route plutôt précise concernant la série. Maintenant que celle-ci touche à sa fin, est-ce que vous pensez avoir respecté votre plan initial ?

Je dirais que c'est le cas à 80%, considérant les interférences. Vous le savez, l'univers Marvel évolue en permanence. Tous les trois à six mois, nous mettons nos esprits en commun afin de trouver les meilleures histoires à raconter dans nos comics. Nous changeons presque tout à chaque fois. Donc pour un plan qui a, quoi, six, sept ans d'âge, 80% ce n'est pas si mal.

Quelle serait la chose que vous changeriez ?

Je révélerais Romulus plus tôt dans la série. Peut-être au numéro **#12** ou quelque chose comme ça. Il y a deux autres sagas que je voulais inclure mais que je n'ai pu réaliser à cause d'un certain nombre de raisons. Et la révélation de Romulus a été repoussée, à cause de contraintes extérieures, à beaucoup plus tard que je ne l'avais prévu.

À cause des crossovers ?

Je ne peux pas vraiment tout vous révéler, mais les crossovers sont en partie responsables, oui… Enfin, bon, je ne veux pas m'engager sur un terrain politique un peu glissant là (*rires*).

Wolverine fait équipe avec Bucky, devenu Captain America, au sein des New Avengers. Mais dans Wolverine: Origins, vous avez explicitement révélé que Bucky était bien le meurtrier de la femme de Wolvie. Leur relation ne méritait pas d'être un peu plus explorée dans votre série ?

Ce serait effectivement très intéressant. Je l'avais d'ailleurs prévu dans ma feuille de route d'origine. Je voulais le faire. On va en reparler brievement avant la fin de la série. Mais franchement, je n'ai pas voulu insister sur Bucky parce que ce qu'Ed Brubaker fait avec lui (*dans* ***Captain America****, NDLR*) est si bon, que je ne me sentais pas capable de rivaliser ou d'interférer. Et à la fin de la journée, je suis aussi un fan, un lecteur. Et j'aime le travail d'Ed Brubaker. Maintenant est-ce qu'un jour je n'aurais pas envie de m'y coller ? Certainement. Mais peut-être que d'ici là, Ed aura eu la même idée et l'aura traitée dans sa série.

Les ventes de Wolverine: Origins sont, comme beaucoup de séries, orientées à la baisse. Vous ne trouvez pas que le fait que Wolverine soit présent dans tant de série a fini par le rendre assez banal ?

Je ne sais pas. Peut-être que banal n'est pas le bon mot. Regardez la série de Jason Aaron (***Wolverine: Weapon X****, NDLR*), elle contient d'excellentes choses. Je crois, cela dit, que les scénaristes, moi le premier, vont devoir se creuser la cervelle et arriver avec un nouveau genre d'histoires pour Wolverine. Nous devons mettre de côté de nombreux gimmicks et thèmes surtraités. J'ai essayé de faire cela dans la toute dernière saga de **Wolverine: Origins**. Maintenant, vous ne devez pas oublier que les orientations du personnage sont décidées in fine par l'éditeur, Marvel, et que cela échappe totalement à mon contrôle. En tant que fan du personnage, JE veux qu'il fasse autre chose que d'être torturé par son passé. Ça m'a d'ailleurs toujours dérangé qu'il n'arrive pas à dépasser sa propre histoire. Il regarde toujours en arrière. Et je suis certain que pour n'importe quel lecteur, l'idée que Wolverine explore son présent et son avenir est une proposition séduisante.

C'est vrai… Même dans l'histoire de Mark Millar (« Old Man Logan »), on était dans le futur, mais il regardait son passé !

Exactement. Soyons honnêtes une seconde. Nos fans n'ont pas évolué tant que ça. Ils ont vieilli, ça c'est certain. Mais n'ont pas réellement évolué…

Vous êtes dur !

Attendez, les fans devraient dire qu'ils en ont marre de lire toujours le même genre d'histoire. Je suis conscient de cela. J'aime porter les personnages dans de nouvelles directions, et franchement, on m'emmerde pas mal avec ça (*rires*). Mais je pense qu'une fois que le choc est passé, et Deadpool est un bon exemple de cela, les personnages restent des concepts. Ils doivent pouvoir être transposés dans de nouvelles situations sans perdre ce qui fait leur succès. Un nouveau contexte permet d'amener de nouvelles facettes aux personnages. Je n'aime pas les personnages unidimensionnels.

Vous voudriez donc ramener Wolverine au temps où il était politiquement incorrect ?

Oui ! Regardez ce qu'il se passe dans *Mutopia*, par exemple. J'aime le concept, c'est très bien, mais il présente Wolverine dans une position avec laquelle je ne suis pas à l'aise. Wolverine devrait être celui qui est toujours volontaire pour les missions casse-cou, risquées, suicides. Je trouve que ça fonctionne très bien dans **X-Force**… actuellement. Je sais, parce que j'étais à la réunion créative du pôle X, qu'il va y avoir un remaniement important dans **X-Force**, mais je ne devrais pas vous parler de ça (*rires*).

On imagine… C'est un sujet sensible. Parlons donc de Deadpool si vous voulez bien. Vous avez réussi à relancer Deadpool avec succes depuis Secret Invasion. Du coup, le personnage est maintenant bien intégré au Marvel Universe. Tellement bien qu'on le voit partout. Est-ce qu'il est destiné à devenir le Wolverine de son temps ?

C'est vrai qu'il est très populaire en ce moment. Mais c'est aussi comme ça que cette industrie fonctionne depuis toujours. Les scénaristes et les artistes font de l'art, les éditeurs font de l'argent. Donc, quand un personnage se vend bien, l'éditeur le met partout où il sait qu'il peut en tirer un revenu. Et tant que les magasins achètent ces séries, ils continuent dans le même sens. Il y a des fois où je ne suis pas très à l'aise avec ces pratiques, je l'avoue (*rires*). Cela étant, je m'en accommode. J'écris la série principale, et je crois que, dans celle-ci, vous pouvez lire **Deadpool** comme nulle part ailleurs. J'ai lu ce que les autres écrivent en marge de ma série. Ils essaient de couvrir les éléments les plus comiques ou violents du personnage. Mais dans ma série, vous avez la panoplie complète ! Et vous pouvez regarder à l'intérieur de son esprit, voir à quel point il est multipolaire.

Deadpool doit être une série plaisante à écrire… Qu'est-ce que vous mettez de vous dedans ?

Les blagues qu'il sort sont celles qui me font rire. Certaines choses auxquelles il fait référence sont mes goûts personnels. Les épisodes sont titrés d'après des chansons que j'aime particulièrement

par exemple... Je met pas mal de choses dans **Deadpool**, en fait (*rires*).

C'est une série personnelle alors ?

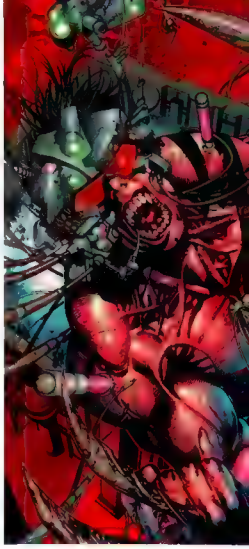
Oui... Enfin... Je ne sais pas, je n'ai encore tué personne aujourd'hui (*rires*). Quand on a lancé la série, on a utilisé **Wolverine** comme rampe de lancement. C'était surtout pour que le lectorat s'habitue à ma façon un peu particulière d'écrire le personnage. Pour diminuer le choc (*rires*) comme dit mon éditeur. Quand le premier numéro de **Deadpool** est sorti et qu'on a pu voir ce monde très cartoon à travers ses yeux, toutes les voix narratives qui se chevauchent, je peux comprendre que ça laisse certains lecteurs perplexes. Le fait d'avoir déjà lu cela dans une autre série a été un vrai bénéfice. En prime, dans la tête de l'éditeur et dans la mienne, il paraissait crucial que **Deadpool** ne reste pas en marge de l'univers Marvel. Il fallait qu'il soit connecté à tout ce qu'il se passe ailleurs. À ce moment là, c'était *Secret Invasion*. Nous sommes donc allé voir Brian Bendis et son éditeur, Tom Brevoort en leur demandant s'il y avait moyen de faire une petite place à Deadpool dans le crossover. Ils ont mit quelque chose et nous l'avons exploité au maximum dans notre série. Maintenant, c'est l'inverse qui se produit, on nous demande s'il est possible d'inclure Deadpool dans leurs séries. On est le modèle maintenant.

Et puisque vous écrivez les deux, Wolverine et Deadpool, vous essayez de les écrire différemment, vous arrivez à compartimenter votre façon d'écrire selon le personnage ? Et même quand ils se croisent ?

D'abord, ils ne vont que partiellement se recroiser. Ce sera bref. Vous savez, les meilleures histoires sont celles qui ont du sens. Et dans **Wolverine: Origins**, dans le dernier acte, j'essaie de ramener des personnages aperçus au tout début, comme pour boucler la boucle. Deadpool va réapparaitre parce qu'il est tout de même connecté à la mythologie Wolverine mais ce n'est vraiment pas la même échelle que la première fois. Maintenant, je comprends ce que vous voulez dire et, oui, c'est le cas. J'essaie de laisser mes personnages « respirer ». Il y a des fois où je dois passer de l'écriture de **Deadpool** à **Wolverine** et je dois faire une pause parce que je ne suis pas dans le mode idéal pour bien écrire l'un après l'autre. Mais parfois, ça donne des choses intéressantes comme des traits d'humour dans **Origins** (*rires*).

Pour Deadpool, est-ce que vous avez le même genre de feuille de route que pour Wolverine ou vous attendez simplement que le prochain crossover Marvel vienne contrarier vos plans ?

Il va y avoir certains événements dans l'univers Marvel qui vont se répandre dans notre série. Dans l'arche narrative qui vient de se conclure aux États-Unis, Deadpool va interagir avec les X-Men parce qu'il se trouve à San Francisco. Il va y avoir des références permanentes aux autres séries Marvel. Maintenant, **Wolverine: Origins** a toujours été imaginée comme une série avec une fin définie. Je pensais qu'on irait jusqu'au numéro 60, ça a été 50-52, soit. Parce qu'avec l'arrivée de Daken comme personnage majeur et un certain nombre d'idées prévues pour **Origins** se sont retrouvées dans **Dark Wolverine**. Mais **Deadpool** est une série « ongoing », sans fin programmée. On peut changer notre plan quand on veut. Dans la première année, Deadpool devait prouver au monde qu'il était la meilleure gachette à louer. Dans la seconde année, il veut plus que cela, il veut être un héros. Mais ce n'est pas quelque chose dans lequel il a de l'expérience. Ça n'est pas dans son caractère, alors il essaie de se discipliner, de faire ce qu'il sait faire pour le bien public et pas seulement pour l'argent ou son ego...



Ces dernières années, Daniel Way a vécu au rythme de Wolverine, père et fils. Mais la fin d'Origins est désormais en vue.

Ou sa perception assez barrée du bien, n'est-ce pas ?

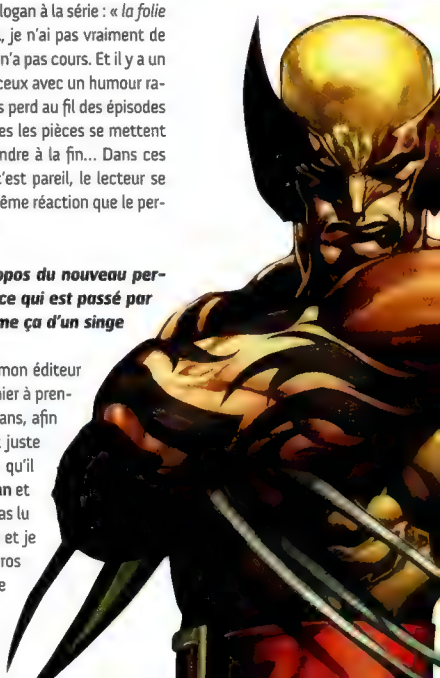
Exactement... C'est cela ! Ce qu'il pense qui est bien. Et comme on le voit dans la série, sa perception est très différente de nous autres. (*rires*)

Il pense toujours de la mauvaise manière ?

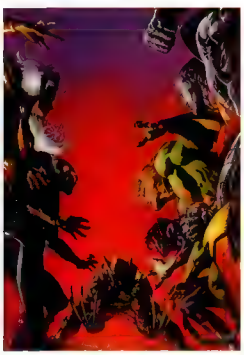
Ah ! Les concepts de bien et mal ne s'appliquent pas vraiment à Deadpool. Ce n'est pas un personnage qui pense blanc ou noir. Son curseur moral se déplace tout le temps. Parfois, il fait quelque chose dont il sait que c'est mal, mais il rationnalise et trouve une bonne raison de le faire quand même. Il peut aussi faire le bien mais pour de mauvaises raisons, ou pour l'argent ou pour prouver qu'il peut le faire. Son mode de pensée est inqualifiable. C'est pour ça que nous avons ajouté un slogan à la série : « *la folie est sa méthode* ». En écrivant **Deadpool**, je n'ai pas vraiment de règles à respecter (*rires*). Même la réalité n'a pas cours. Et il y a un certain type de comics que j'aime bien : ceux avec un humour ravageur, ceux qui ont un scénario qui vous perd au fil des épisodes et avant que vous ne l'ayez réalisé, toutes les pièces se mettent parfaitement en place pour vous surprendre à la fin... Dans ces comics, et je crois qu'avec **Deadpool**, c'est pareil, le lecteur se prend à avoir, à cause de la surprise, la même réaction que le personnage. Il y a là une interaction unique.

Marvel a fait pas mal de buzz à propos du nouveau personnage de Hitman Monkey. Qu'est ce qui est passé par la tête de Marvel de s'enticher comme ça d'un singe avec deux flingues ?

(*rires*) Tout ça part de ma relation avec mon éditeur principal, Axel Alonso. Axel a été le premier à prendre contact avec moi, il y a près de dix ans, afin que je bosse pour Marvel. Il venait tout juste d'arriver de Vertigo. La première chose qu'il m'ait proposée était une série **Spider-Man** et j'ai dit « *non* » tout de suite ! Je n'avais pas lu de comics de Marvel depuis des années et je n'avais pas d'histoires pour un super-héros bien gentil comme Spider-Man. À la fin de



Ci-dessous : Les X-Men. Oh mais à petite dose. Daniel Way les a utilisé dans le cadre des aventures de Wolverine mais ne se sent pas d'écrire la série du groupe.



Ci-dessous : Ne vous inquiétez pas, c'est normal, Deadpool a l'habitude de perdre la tête à tout bout de champ.

la conversation pendant laquelle je n'ai pas cessé de me plaindre du côté lisse des héros Marvel, il m'a simplement dit : « *je suis d'accord avec toi* ». Ça m'a énormément surpris. Mais Axel était venu chez Marvel pour cela. Pour rendre les personnages plus complexes, pour les désincarner un peu, les enrichir. C'est pour cela que **Deadpool** est un projet de rêve pour nous deux. Parce que nous pouvons enfin laisser libre court à nos esprits dérangés. On peut faire passer la pilule à Marvel parce que le personnage principal est un timbré. Deadpool abuse de la violence gratuite. La scène où Deadpool flingue un coursier et lui fait sauter la cervelle juste parce qu'il a propagé une rumeur sur son compte au lycée (*rires*) est le genre de scène que Marvel ne laisse normalement pas passer. Mais là... Tout est différent. Pour ce qui est de **Hitman Monkey** maintenant : Axel et moi échangeons des emails en permanence avec le titre : « *nouveau vilain pour Deadpool ?* ». Et d'habitude, ce sont des blagues ridicules, des choses qu'on ne peut évidemment pas faire dans un comic-book Marvel (*rires*). Et puis nous avons vu quelque chose apparaître sur internet avec ce singe, Hitman Monkey. Axel est donc descendu au marketing pour tester l'idée. Je fais une petite digression... Je crois que les gens ont une image déformée de ce qu'il se passe chez Marvel Comics. Il y a l'éditorial, qui fabrique le contenu des comics que vous lisez. Et il y a ceux qui gèrent l'argent. Ils n'ont aucune créativité et ne veulent qu'une chose, c'est voir le cours de l'action progresser par de meilleurs résultats. Pour je ne sais quelle raison, les gens du marketing ont immédiatement adoré **Hitman Monkey**. Ils ont dû penser qu'ils pourraient faire quelque chose de ce nouveau personnage. Il est paru sur le service online de Marvel d'abord avant d'être repris en comic-book imprimé. Du coup, de plus en plus de gens ont relayé l'info sur internet et c'est devenu un phénomène ! D'autres auteurs et artistes se sont même déjà manifesté pour réaliser des histoires de **Hitman Monkey**. Tout le monde le veut, c'est fou !

Vous ne voulez toujours pas écrire autre chose que des personnages solo ? Les équipes ne vous plaisent toujours pas ?

Ce n'est pas qu'elles ne me plaisent pas. À ce point de ma carrière, je n'accepte plus que les séries pour lesquelles je pense avoir une histoire unique à raconter. Il y a pas mal de prestige, bien sûr, quand Marvel vient me voir en me demandant d'écrire les X-Men. Ça a l'air super comme ça, mais la question que je dois me poser est : « *est-ce que j'ai quelque chose à apporter aux X-Men ?* ». Dans la plupart des cas, je n'ai pas trouvé d'idées géniales pour ces grandes séries. Par contre, j'ai des histoires à raconter pour des équipes moins exposées. J'adorerai faire **StrikeForce Morituri**. Je pense que ce serait génial à faire. La question après est : est-ce que le public aura envie d'acheter cela ? Et est-ce que Marvel serait partant ? Vous savez, particulièrement en ce moment avec la crise, ce n'est pas évident de lancer une série. J'ai aussi des idées pour **Supreme Power**. J'ai adoré écrire Nighthawk dans la mini-série que Steve Dillon a dessiné. Je pense que ces personnages peuvent revenir en haut de l'affiche. Marvel m'a d'ailleurs demandé si je pouvais travailler sur un projet avec eux. Au moment où je vous parle, ce n'est qu'une possibilité, tout dépendra de mon planning.

Et qu'en est-il des creator-owned que vous avez promis il y a deux ans et qu'on n'a toujours pas vus ?

Ah, vous parlez de **Stanko** ?

Vous n'aviez pas révélé le titre, merci pour l'info !

(*Rires*) Excellent. **Stanko** est la mini-série que je développe en parallèle depuis des années. Ça a traîné pendant longtemps à cause de négociations contractuelles, mais là j'ai enfin le temps de m'en occuper d'avantage. Le truc c'est qu'en travaillant avec Marvel, vous êtes un esclave du rythme mensuel. Et à la fin de la journée, ça ne doit pas être parfait, mais juste à l'heure. Du coup, on enfile les scripts, j'en ai fait 46 l'an dernier tout de même. Mais justement, c'est une de mes priorités cette année de me consacrer à mes projets en creator-owned. Je ne peux pas encore vous dire quand et où ce sera publié, chez Icon ou ailleurs, mais on touche au but. Le dessinateur est un ami à moi, Nick Tregada. Il a fait pas mal de trucs avec Mike Allred. Il a aussi bossé pour Marvel, la mini-serie **X-Statix Deadgirl** notamment. Mais pour moi, l'important n'est pas tant qui va publier la série, mais que je la termine ! Je ne veux pas être dans une position où je vais devoir envoyer tout à l'imprimerie même si je ne suis pas complètement satisfait parce que le bouquin doit sortir. Le premier épisode est complètement terminé depuis trois ans. Mais j'ai envie de revenir dessus et en réécrire la majeure partie. Les comics sont un media visuel, les auteurs l'oublient parfois et mettent trop de texte partout. Je ne veux pas que ce soit comme ça pour ma série.

Cela veut dire que quand Wolverine: Origins sera terminé, vous ne prendrez pas de troisième série. Vous vous en tiendrez à Dark Wolverine et Deadpool ?

Ce n'est pas encore tranché. SI je peux me contenter de deux séries, ce serait très bien. Mais je suis sous contrat exclusif avec Marvel et, les connaissant, ils voudront en avoir pour leur argent avec moi (*rires*). Vous savez ce que c'est : dans ce milieu, il y a une guerre éternelle entre l'art et le commerce. Je n'ai jamais accepté un job pour l'argent... Mais il y a eu des offres alléchantes (*rires*).

Vous avez parlé des X-Men, donc je sais maintenant que ça vous est arrivé !

Je ne voudrais pas dire quelle série j'ai refusée, parce que ce ne serait pas correct pour ceux qui l'ont accepté qui ne sont que le deuxième choix. En fait, je peux vous parler d'une série. J'ai été le premier scénariste contacté pour lancer ce qui allait devenir **X-Statix** (**X-Force**, *à l'origine, NDL*). Dieu merci j'ai refusé ! Et Peter Milligan et Mike Allred ont été brillants. Et je me rappelle quand j'ai lu le scénario du premier épisode... C'est le meilleur premier épisode que j'ai jamais lu. Et dans ma tête, ça semblait différent de ce qui a été finalement imprimé. Je n'aurais jamais vu le style de Mike Allred avec ce script. C'est pourquoi ça a été une divine surprise au final. Je pense que Peter Milligan est un des cinq meilleurs auteurs de comics. Tout peut arriver dans ses comics... Vous vous rendez compte que dans **X-Force/X-Statix**, il commence son histoire avec une équipe et arrivé à la page 20 ils sont tous morts ou presque ! (*rires*) Tout est possible dans les comics et ça me ramène à ce que **Deadpool** est pour moi. Avec cette série, il faut s'attendre à l'inattendu. J'ai une chance folle que la série se vende si bien. Chaque épisode qui sort est épuisé. Et cela me pousse à aller encore plus loin dans la démence, je prend ça comme un signe des lecteurs. Plus ils achètent, moins j'ai de limites ! (rires)...

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

CONVENTION 2010
BD CINE GOODIES

3 ET 4 AVRIL ESPACE CHARENTON

Brian Bolland
Terry Dodson
Thomas Frisano
Dave Gibbons
John Higgins
Joe Kubert
Jim Lee
Esteban Maroto
Dominique Mufraggi
Sanjulian

Liste de tous les artistes sur www.bdcinegoodies.com

Espace cinéma
Espace jeux de plateau
Espace sculpture
Espace peinture
Espace 40 ans de Strange

+ Exposition de planches originales
+ Sculptures en présence des artistes
+ Dédicaces d'artistes du monde entier
+ Projet créatif avec [illegible]
+ Vente de bandes dessinées et de produits dérivés
+ Concours Cosplay

Affiche dessinée par Esteban MARoTO et colorisée par Coyotkad

Tous les personnages sont copyright de leurs propriétaires respectifs Dessin/Mise en page Coyotkad.com

Pakabul.com Librairie BD - Comics VO/VF - Manga - Produits dérivés

Surcouf

CPLG

Strange

COMIC BOX

COMICVERSE

www.bdcinegoodies.com

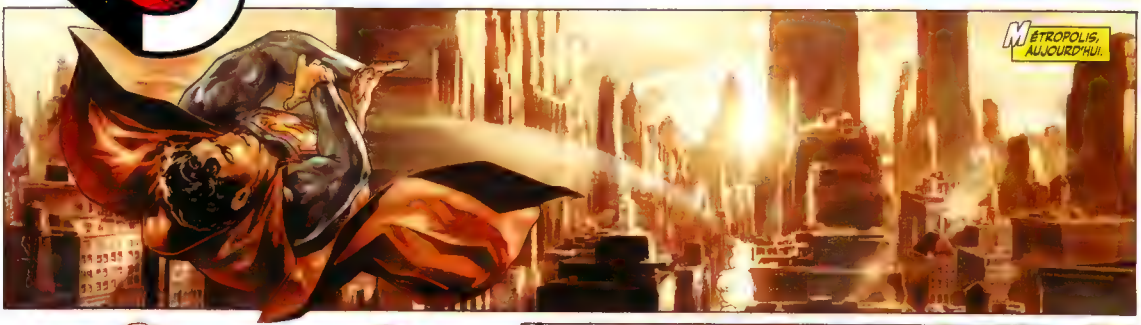
Espace Charenton 327, rue de Charenton 75012 PARIS

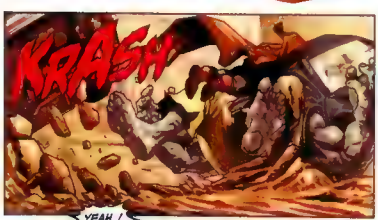
Billetterie réseau France Billet : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché - www.francebillet.com - www.fnac.com - www.carrefour.fr

SUPERMAN

JOHN ARCUDI - SCÉNARIO
LEE BERMEJO - DESSINS
BARBARA CIARDO - COULEURS
FULL FX STUDIO - LETTRAGE

SUPERMAN CRÉÉ PAR **JERRY SIEGEL** ET **JOE SHUSTER**





GOTHAM CITY, CE SOIR-LÀ.

JE TE LE DIS. ÇA M'A DONNÉ DES FRISSONS.
OÙ EST LA CRÉATURE À PRÉSENT?

"JE L'AI DÉPOSÉE À S.T.A.R. LABS, MAIS JE COMMENCE À AVOIR DES DOUTES."
POURQUOI ?! ELLE DÉTRUISAIT LA VILLE. S.T.A.R LABS EST LA MEILLLEURE SOLUTION.
BIEN SÛR...

MAIS...
MAIS ?
MAIS IL A RAISON. JE NE SUIS PAS D'ICI. JE SUIS UN ÉTRANGER.

C'EST RIDICULE ! TU AS PASSÉ TOUTE TA VIE SUR TERRE. TU AS ÉTÉ ÉLEVÉ COMME UN HUMAIN.
C'EST TON FOYER, CLARK. C'EST SIMPLE.

CE N'EST PAS L'IMPRESSION QUE J'AI EU AUJOURD'HUI. CETTE FAMILLE QUI M'ACCLAMAIT DURANT LE COMBAT.
CLARK, JE SUIS SÛR QUE OÙ QUE TU AILLES, IL Y AURA DES GENS STUPIDES.

ÉCOUTE, JE NE SAIS PAS CE QU'IL T'ARRIVE, MAIS TU DOIS TE REPRENDRE
PRENDS DU SUPER-PROZAC ! SECOUE-TOI !

POURQUOI AI-JE DÉCIDÉ DE PARLER DE ÇA AVEC TOI ?

MA VIE ENTIÈRE EST À MÉTROPOLIS.
LE JOURNAL, LES GENS QUI COMPTENT POUR MOI. PERRY. JIMMY.
LOIS.
ENCORE AU TRAVAIL.
JE DEVRAIS ÊTRE HEUREUX DANS CETTE VILLE, DANS CES BUREAUX, AVEC CETTE FEMME.
ALORS POURQUOI JE NE SENS...
... RIEN ?
NON, CE N'EST PAS MON FOYER. PAS CE SOIR.
PAS MÉTROPOLIS.
TU AS VU ÇA, MARTHA ? IL Y A UNE EXPOSITION SUR L'ESSENCE BIO DEMAIN.
ET SI TU LÂCHAIS CE JOURNAL ET QUE TU M'APPORTAIS TON ASSIETTE ? MIEUX SI TU LA LAVAIS ?
MA ?
PA ?

MALLVILLE, KANSAS.
VOILÀ ! L'EXPOSITION SUR L'ESSENCE BIO.
TON PÈRE. COMME UN ENFANT DANS UN MAGASIN DE JOUETS.
ET TOI, CLARK. QUELLE VISITE SURPRISE AGRÉABLE.
AGRÉABLE, MAIS IL Y A UNE RAISON. QUELQUE CHOSE T'ENNUIE.
L'INTUITION D'UNE MÈRE BAT LA VISION À RAYONS X À CHAQUE FOIS.
EN FAIT, JE NE SAIS PAS TROP QUEL EST LE PROBLÈME.
TOUT D'UN COUP, JE... J'AI L'IMPRESSION DE NE PAS M'INTÉGRER À MÉTROPOLIS.
HMMM. JE SUIS CERTAINE QUE ÇA VA PASSER. TU T'ES TOUJOURS PLU LÀ-BAS, CLARK. TOUJOURS.
Tickets
MERCI, MA.
BON SANG, SI J'AVAIS VINGT ANS DE MOINS, JE SIGNERAIS CE CONTRAT SUR L'ESSENCE.
TU RESTES DEHORS, CLARK ?
QUELQUES INSTANTS. LA NUIT EST SI BELLE.

"TU N'AS PAS TA PLACE."
NON. ET VOILÀ LA PREUVE.
MINCE. ÇA DOIT ÊTRE UN VAISSEAU SPATIAL, MARTHA. DE MARS OU D'AILLEURS.
MAIS CE PETIT GARÇON EST NORMAL.
NON.
PAS TOUT À FAIT NORMAL.
"SUR KRYPTON, J'ÉTAIS NORMAL."
"MON PÈRE, MA MÈRE..."
COMMENT VA MON GARÇON ? MON PETIT KAL ?
"TOUT LE MONDE... TOUT ÉTAIT NORMAL LÀ-BAS."
"JUSQU'À CE MOMENT..."
ÇA ARRIVE, LARA ! PLUS VITE QUE JE NE LE PENSAIS.
MAIS CE N'EST QU'UN PROTOTYPE ! TU NE SAIS PAS S'IL TIENDRA DURANT LE VOYAGE.
QUEL CHOIX AVONS-NOUS ?
JE SUIS DÉSOLÉE, KAL.
JE SUIS DÉSOLÉE.

BOOM
KRYPTONIEN !

UHNGH !
WHACK!
À MON TOU...
THWACK!
CES CHOSES SONT PLUS RAPIDES QUE LEURS AMIS DE MÉTROPOLIS.
PEUX PAS REPRENDRE MON...
WHOMP
CESSE DE LUTTER, KRYPTONIEN.
QUE M'ARRIVE-T-IL ? PLUS DE VISION CHALDE. JE NE PEUX PLUS...
RÉFLÉCHIR.
ON EST DIMANCHE.
MA ET PA... À L'ÉGLISE DE HILLSBORO.
?
QUELQUES INSTANTS. LA NUIT EST SI BELLE.

NON !
COMMENT AI-JE PU CROIRE QUE JE N'ÉTAIS PAS CONNECTÉ À LA TERRE ET SES HABITANTS ?
J'ÉTAIS ÉGARÉ.
TOUT A COMMENCÉ À MÉTROPOLIS... QUAND J'AI PARLÉ À CET ALIEN.
ASSEZ, KRYPTONIEN !
JE T'AI EU.

JE SAIS QUE TU M'ENTENDS, MON GRAND.
TON POTE À MÉTROPOLIS S'EN EST ASSURÉ, N'EST-CE PAS ?
IL A PROJETÉ UN SIGNAL DANS MON CERVEAU, CONÇU POUR ME RENDRE DÉPRESSIF ET PERTURBER MA CONCENTRATION.
C'EST POUR ÇA QUE J'AI FAIT CETTE INTROSPECTION. L'IMPULSION GÉNÉRAIT UN FILET NEURAL QUI A PARCOURU MA VIE, CHERCHANT TOUS LES MOYENS DE ME BLESSER...
... ET LES A TRANSMISES À TES AMIS ET TOI.
MAIS TU AS PARLÉ DANS MA TÊTE. CE QUI VEUT DIRE QUE JE NE FAIS PAS QUE TRANSMETTRE, JE PEUX AUSSI RECEVOIR !
À PRÉSENT, JE CONNAIS VOS FAIBLESSES !

TU VEUX LIRE MON ESPRIT ?
LIS ÇA !
AHHHHHH!!!
URRRGH!
GEEEEHHH!
VOUS ÊTES COMME UNE RUCHE.
VOUS AVEZ UNE INTELLIGENCE COLLECTIVE, SI JE PUIS DIRE.
SSHRAAAK!
UNE ÉQUIPE DE CERVEAUX TRAVAILLANT À L'UNISSON.
C'EST AUSSI GRÂCE À ÇA QU'UN FLOT MASSIF D'INFORMATIONS PEUT TOUS VOUS DÉSTABILISER.
C'EST LA SEULE CHOSE QUI FAIT DE VOUS DES CLOWNS ASSEZ PUISSANTS POUR FAIRE CE QUE VOUS AVEZ FAIT.

TOI ! C'EST TOI QUI M'A PIÉGÉ !
TU T'EN ES PRIS À MES PARENTS !
TU ÉTAIS SUBTIL AU DÉBUT. TON FILET NEURAL M'AVAIT PERTURBÉ, ISOLÉ DE TOUS. MAIS QUAND TU LES AS MENACÉS, ÇA M'A FAIT REPRENDRE MES ESPRITS.
TU PENSAIS QUE MON ATTACHEMENT ÉTAIT UNE FAIBLESSE ? C'EST MA PLANÈTE, MON PEUPLE. ILS ME DONNENT MA FORCE.
ET TU M'AS FAIT DOUTER ! TU M'AS FORCÉ À LES REJETER ! REJETER MA, PA, MÊME LOIS...
OH, MON DIEU, LOIS !

EH, OÙ ÉTAIS-TU PASSÉ ? JE N'AI PAS EU DE TES NOUVELLES DEPUIS VENDREDI.
JE SUIS À SMALLVILLE. JE RÈGLE QUELQUES AFFAIRES.
LOIS, EST-CE QUE... TU VAS BIEN ?
Bosley
More Cups
Bear
More Flav
JE VAIS BIEN, CLARK. OH, NOUS AVONS EU UN PEU D'EXCITATION...
... MAIS RIEN D'EXTRA-ORDINAIRE.
QUAND VAIS-JE TE VOIR ?
JE DOIS ENCORE FINIR QUELQUES TRUCS ICI, DES RÉPARATIONS À LA FERME... PRENDRE UN PEU DE LA TARTE DE MA. NE T'INQUIÈTE PAS.
"JE SERAI BIENTÔT À LA MAISON."
FIN.

KEVIN O'NEILL A DÉBUTÉ DANS LES COMICS À L'ÂGE DE 16 ANS, DANS SON ANGLETERRE NATALE. FAN DE SCIENCE-FICTION, IL INTÈGRE LA COMPAGNIE 2000 AD (QUI PUBLIAIT ENTRE AUTRES JUDGE DREDD) ET INVENTE DES PERSONNAGES TELS QUE NEMESIS THE WARLOCK, ET MARSHALL LAW AVANT DE RETROUVER UN VIEIL AMI À LUI, ALAN MOORE, EN 1999 POUR CRÉER LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES. À L'HEURE OÙ 1910, LE PREMIER TOME DE LA NOUVELLE TRILOGIE DE LA LIGUE PARAÎT CHEZ DELCOURT, NOUS AVONS RENCONTRÉ CE CHARMANT GENTLEMAN BRITISH PLEIN D'HUMOUR ET DE FINESSE...

KO+REPÈRES

- ABC Warriors
- Ro-Busters
- Tharg's Future Shocks
- Nemesis the Warlock
- Judge Dredd
- La Ligue des Gentlemen Extraordinaires

UN GENTLEMAN SO BRITISH

© DC COMICS / THE LEAGUE OF EXTRAORD...
ALAN MOORE /KEVIN O'NEILL

Vous dessinez la Ligue depuis dix ans déjà, qu'est-ce qui a fondamentalement changé depuis le début de la série ?
Quand Alan m'en a parlé au début, j'ai trouvé l'idée très intéressante, mais aujourd'hui je trouve qu'elle l'est encore plus. On a commencé comme une série d'action, alors qu'aujourd'hui on a plus de place pour explorer la psychologie des personnages etc. On peut même se permettre des scènes de discussion comme dans ce volume par exemple entre Mina et Carnacki et ça ne choque personne. On était un peu à l'étroit dans le format des comics de 22 pages... Désormais, avec les livres, on n'a plus ces contraintes. C'est vraiment un plaisir ! Les lecteurs semblent de plus en plus nombreux, ils sont peut-être différents de ceux qu'on avait au début. On a l'impression d'avoir plus de filles que d'ordinaire sur les comics, par exemple. Elles adorent Mina, et viennent nous le dire en dédicaces. Je dirais qu'aujourd'hui, on est plus proches avec **La Ligue** d'une série dite « européenne » que d'un comic-book américain. Ce qui est sûr en tous cas c'est qu'on a une grande liberté et c'est un avantage inestimable !

De tome en tome, la Ligue vieillit, passe les époques et certains personnages disparaissent. Au fur et à mesure des albums, vous ne regrettez pas certains héros ?
Si... Ils me manquent. Le groupe original n'a pas tenu très longtemps... Mais c'était logique avec la vie qu'ils mènent que certains se fassent tuer ! Et puis c'est chouette de jouer avec de nouveaux personnages ! On a toujours Mina et Quatermain et maintenant en plus on a Orlando, par exemple, qui est passionnant. C'est vrai que l'équipe originale était peut-être encore plus « iconique » que celle-ci avec l'Homme invisible, Dr. Jekyll, le Capitaine Nemo etc. Mais c'est le principe même de la série de se promener à travers le temps. Et on a déjà un certain nombre d'immortels, ce ne serait pas logique de garder la même équipe en permanence...

Le casting de la Ligue des Gentlemen Extraordinaires est essentiellement composé de personnages de romans (Nemo, Mina, la fiancée de Dracula etc.) qui n'étaient pas toujours très bien représentés sur le matériel d'origine, qu'avez-vous utilisé comme références visuelles pour créer les personnages de la BD ?
Je ne fais pas confiance aux vieilles illustrations dites d'époque qu'on peut trouver, car effectivement, elles ne rendent pas souvent justice aux personnages. Mais j'ai relu tous les romans, surtout au début, pour leur rester fidèle, notamment dans les décors, les ambiances etc. Et c'était assez épuisant, à vrai dire, car Alan depuis le début, s'amuse à mettre des références à tous les coins de rues si j'ose dire ! C'est ce qui fait en grande partie le charme de la Ligue, d'ailleurs ! Et ça va de mal en pis, si je peux me permettre de le dire comme ça ! (rires) Car désormais, il incorpore aussi des références à des films, des séries télévisées, des chansons etc. Dans le prochain album qui se déroule en 1969, c'est le summum ! Si bien que même si c'est extrêmement amusant, ça prend de plus en plus de temps de vérifier et de dessiner tout ça ! À la rigueur, l'Angleterre victorienne qu'on voit dans 1910, était même plus « facile » pour moi à représenter ! Mais bon, on s'amuse bien avec ça tous les deux ! Je ne connais pas toujours toutes les références qu'Alan utilise d'ailleurs, mais on a le même âge, lui et moi, on se comprend assez bien. Et puis on a grandi tous les deux en lisant **Mad Magazine**, qui, à l'époque, était rempli de détails et de clins d'œils. Plus jeune je ne suis même pas sûr qu'on en comprenait vraiment l'humour, mais on a gardé cet amour pour les cases riches pleines de petits éléments qui eux-mêmes racontent une histoire. J'essaye donc de suivre cette tradition !

C'est un travail de titan !
Oui... Et Alan le fait de toute façon ! Mais moi j'essaye surtout d'adapter cela visuellement. Je me souviens par exemple d'avoir bossé pas mal pour trouver le look de Mr. Hyde, car dans le roman notamment, il est plus petit que Jekyll. C'est une espèce de petite fouine, un personnage assez bestial, intéressé uniquement par la satisfaction immédiate. Mais il n'est ni aussi dangereux ni même aussi impressionnant qu'on peut l'avoir en tête aujourd'hui. Alors, on a choisi de le faire nettement plus grand avec de grandes mains, des muscles saillants. Plus sombre aussi, y compris en termes de peau que Jekyll. Et avec une certaine tendance à l'auto-destruction... J'ai relu aussi Dracula avant de dessiner Mina, mais finalement il y a très peu d'éléments descriptifs sur elle. Elle est institutrice, née au début des années 20 et... voilà ! Alan était très attaché au fait qu'elle porte une écharpe pour cacher sa cicatrice mais c'est plus ou moins tout ce qu'il avait en tête. Il n'y avait pas grand-chose non plus sur Quatermain, à part là aussi quelques cicatrices héritées de combats avec des lions et quelques balles prises au détour de la jungle. Idem sur Carnacki ou Raffles. Quant à Orlando, il est juste censé être beau ! Mais quand il y a des choses précises dans les romans, je fais vraiment attention à leur rester fidèle.

Le monde de la Ligue des Gentlemen Extraordinaires est très proche du steampunk et très anglais en même temps. Tout ça était dans le script de Moore dès le départ où c'est une touche que vous avez apportée ?
Les premières fois qu'on en a discuté, avant même d'avoir un synopsis, on a essayé de se demander effectivement à quoi ressemblerait le monde dans lequel ils évoluent et c'était plutôt la France que l'Angleterre qui était la nation la plus avancée technologique-

I TELL YOU, ARMAGEDDON - MY DREAM WAS A TRUE ONE. I SAW THE GOD-BEAST BY A GREAT WATER HOLE. HE WAS ROLLING IN THE MUD AND I WANTED TO ROLL BESIDE HIM.
PITY HE DIDN'T ROLL ON TOP OF YOU WHEN DOES HE GET HERE?

Ci-dessus : Metalzoic, un graphic novel délirant et ultra-violent sur un monde de pseudo-Transformers qui ont des tempéraments de barbares. Le public américain n'a pas suivi...

Ci-dessous : La SF telle que vue par Kevin O'Neill, pleine d'allusions à la religion, à l'inquisition, au sexe et au sadisme.

ment et architecturalement, dans nos têtes du moins. Si bien que notre version de Paris est sans aucun doute très exagérée ! Mais j'aime bien ces bâtiments un peu fous, cette invasion de la technologie, c'est super à dessiner. Même les docks de Londres que je dessine dans cet album sont bien plus grands que dans la réalité ! Mais ça va bien avec l'image que tout le monde se fait de cette Angleterre victorienne dans laquelle la Ligue évolue, donc ça va !

Quels personnages vous ont donné du fil à retordre ?

Quatermain, au début, dans les premiers volumes. Et dans celui-ci, Carnacki. Je n'avais pas une seule description claire et nette de ce à quoi il ressemblait. Et si j'y réfléchis bien, le Capitaine Nemo aussi, au début. On ne voulait pas qu'il ressemble à un grand-père avec son visage de Caucasien classique et sa barbe blanche... C'est alors que je me suis souvenu de son origine indienne, que j'avais retenue de L'Île Mystérieuse. Alan était d'accord. Si bien qu'entouré d'Indiens et venant de son île de pirates, il est vite devenu nettement plus intéressant !

Il y a quelques années, Hollywood a sorti une adaptation ciné de la Ligue qui est loin de faire l'unanimité parmi les fans, qu'en avez-vous pensé personnellement ?

Avant même de voir le film, je dois avouer que nous avions regardé les critiques américaines, qui disaient d'assez mauvaises choses... Mais qui, en même temps, encensaient les albums, donc c'était assez drôle pour nous ! (rires) La vérité c'est que ce film n'avait pas grand-chose à voir avec la série de comics que nous faisions ! On a été assez mal servis...C'est dommage ! Quatermain par exemple, ou Mina allaient dans des directions très différentes des nôtres et pas pour le meilleur... Mais le film était mené par un grand studio, des pontes d'Hollywood s'en occupaient, donc nous n'avions pas notre mot à dire... Alan a fait retirer son nom du générique et c'est en grande partie à cause de cette mauvaise expérience qu'il ne s'intéresse plus à ce qu'Hollywood peut faire comme adaptation de son travail.

Ce n'est pas votre seule mésaventure à l'écran. Un film de 1990, Hardware, avait plagié une de vos BD et vous avez été obligé d'aller au procès, non ?

Oui... Enfin le procès était plutôt entre 2000 AD, l'éditeur de **Hardware** et les producteurs du film. Il paraît d'ailleurs qu'il est ressorti en DVD il n'y a pas si longtemps et que le coffret contient une réédition de la BD ! Mais personne ne m'a prévenu, je ne l'ai pas vu de mes yeux. Même le film de Judge Dredd (un autre personnage très connu de 2000 AD) était assez mauvais... Ils avaient voulu enlever le côté comédie noire qui faisait le charme de la série. Et **Robocop** avait également plagié pas mal de choses de la BD de Judge Dredd... Bref, on voit de plus en plus d'adaptations de comics à l'écran ces dernières années, mais elles ne sont pas fidèles au matériel d'origine et c'est dommage ! Et pour en finir avec le film de la Ligue, c'était exactement le même problème. C'est marrant cependant, les critiques sur le film sont moins virulentes aujourd'hui que lors de sa sortie ! Les gens disent que si on le prend tel quel, pour un film d'action, ce n'est pas si mauvais ! (rires) Mais ils auraient clairement pu faire mieux !

Il était question aussi de faire un film basé sur Marshall Law, un personnage que vous avez créé avec Pat Mills.
Qu'en est-il ? L'expérience Ligue ne vous a pas découragé ?

C'est drôle, sur cette série, on rencontre des gens d'Hollywood à peu près tous les ans qui veulent faire le film ! Et puis ils se découragent... Ils trouvent finalement que c'est trop violent, trop excessif et ils abandonnent ! L'an dernier, pourtant, on y a cru ! On discutait avec ceux qui avaient travaillé sur **Terminator Renaissance**, Warner Brothers devait co-produire le film, ils ne semblaient pas effrayés par la violence etc. Et puis la crise a touché Hollywood de plein fouet et du coup, depuis, on n'entend plus parler d'eux ! J'espère que d'ici quelques années, on aura de nouveau des gens intéressés ! (rires) Mais en même temps je crains le pire... Regardez ce qu'ils ont fait du Punisher... Un idiot avec des flingues et c'est tout ! C'est bizarre ces gens qui disent aimer la BD de départ et qui finissent toujours par en enlever ce qui en fait la particularité ! Alan n'a pas apprécié de passer dans cette moulinette et je le comprends. Dans les comics se faire réécrire ses histoires est assez rare, mais à Hollywood ça arrive tout le temps !

En résumé, vous n'êtes pas aussi furieux qu'Alan Moore, mais vous n'aimez pas Hollywood non plus...

C'est ça ! De toute façon, personne n'est aussi furieux qu'Alan ! (rires) Mais c'est vrai que les comics et Hollywood sont deux mondes assez incompatibles finalement. Ça coûte cher de produire des films alors on élague, on enlève ce qui est intéressant dans le matériel d'origine. Il faut beaucoup de duplicité pour résister à ce système et la plupart des créateurs n'en sont pas capables. J'aime toujours bien les gens qui font des effets spéciaux et des fanzines, les héritiers de Ray Harryhausen, mais pour l'instant, c'est tout... Je préfère rester dans la bande dessinée, on a plus de liberté !

Vous collaborez à Dodgem Logic, le fanzine/magazine qu'Alan Moore a lancé fin 2009. Récemment, vous y avez fait une illustration assez hallucinante où l'on voit des aliens rêver dans un bar... Elle vous a été inspirée par quoi ?

Ah ah ! (rires) Je ne sais pas vraiment... Alan m'a demandé de faire une page en me disant que je faisais absolument ce que je voulais ! Et connaissant Alan, ça voulait dire que je pouvais faire un truc hallucinant, comme vous dites ! Au départ d'ailleurs j'étais même parti sur une illustration avec les 4 cavaliers de l'Apocalypse... mais finalement j'ai fait celle-ci. En revanche, je ne saurais

pas l'expliquer, c'est comme d'expliquer les blagues ça gâche le plaisir ! Ce qui est sûr c'est qu'elle est bizarre, mais plus réelle qu'elle n'en a l'air... Et j'aime bien que les gens se posent des questions sur mes dessins !

Votre style graphique est très particulier, quels artistes ont eu une réelle influence sur votre dessin ?

Je pense qu'à chaque fois qu'on me pose la question, je réponds quelque chose de différent ! (rires) Mais disons que j'ai grandi en regardant les illustrations d'humour, et je pense que ça a eu une grande influence sur mes dessins. Il se trouve que la plupart des gens ne connaissent pas les artistes dont je parle, donc ça ne sert pas à grand-chose de les citer. Ce sont des gens comme Stanley L. Wood, des illustrateurs du XIX^{e} siècle. Je regardais aussi très attentivement les strips dans les journaux. **Mad Magazine**, comme je l'ai déjà dit, que je lisais sous le manteau car j'étais dans une école catholique très sévère et que c'était l'instrument du diable (rires). Mais peut-être aussi que c'est pour ça que pour moi la bande dessinée a un goût de fruit défendu qui ne la rend que meilleure ! J'ai eu la chance en tous cas que des gens comme Pat Mills et Alan Moore m'encouragent à ne pas copier le style des autres, mais à forger le mien malgré les reproches qu'on me faisait. Moi, j'étais « bizarre ». Alors que les studios américains voulaient des gens qui dessinaient presque pareil les uns que les autres... Comme ça s'il y avait un problème, un retard ou un malade on pouvait remplacer l'artiste par un autre. C'est le genre de choses qui me semble inconcevable... Je crois bien que mes dessins sont à la fois excentriques et très british... comme moi ! À part ça, je pense que des gens comme Robert Crumb fait un boulot fantastique. Et j'aime bien ce genre d'artistes très originaux.

Pensez-vous que depuis que des gens comme Bill Sienkiewicz par exemple ou même Simon Bisley ont eu du succès, c'est plus facile qu'à vos débuts d'imposer un style particulier. Et est-ce qu'on en est enfin arrivé au point où votre propre style anguleux et expressionniste ne choque enfin plus personne ?

Je pense, oui. Nous vivons une période excitante, il y a de tout dans les comics ! J'aime beaucoup effectivement des gens comme Bill Sienkiewicz. Et je crois qu'on peut se permettre d'aller nettement plus loin aujourd'hui qu'à mes débuts, en termes de dessins. Mais en même temps, il faut d'abord penser au lecteur à qui on raconte une histoire et ne pas le perdre par un style tellement original ou fantaisiste qu'il en devient opaque ! Je me souviens qu'il n'y a pas si longtemps, les bouquins Image qui sortaient ne racontaient pas vraiment quelque chose, c'était des sortes de recueils de pin-ups, c'est curieux, je trouve... Il faut que l'histoire soit solide pour pouvoir se permettre des fantaisies graphiques, sinon ça ne rime pas à grand-chose... Ça dépend de la série en fait. Personnellement j'ai beaucoup de liberté et je fais des tas de commentaires, mais le script d'Alan est très précis en termes de nombre de pages, de nombre de cases par page etc. Et il est riche d'enseignements. C'est dans ce cadre que c'est bien de faire ce qu'on veut en termes graphiques, sinon, si c'est juste pour être délirant, ce n'est ni très difficile, ni très intéressant ! C'est drôle de m'entendre dire ça, ça fait rabat-joie ! (rires)

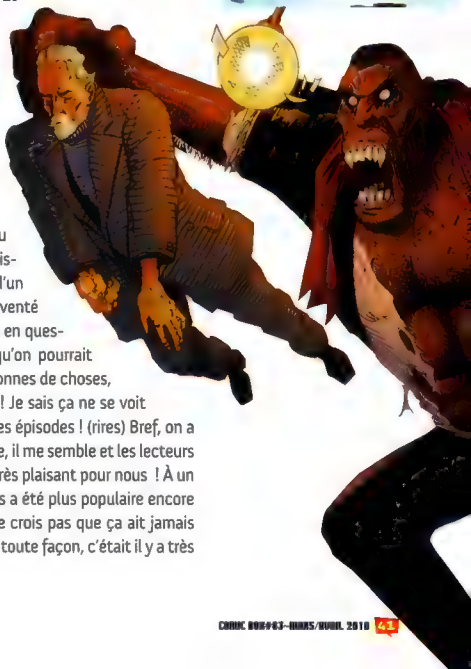
Durant votre carrière, vous avez travaillé à la fois pour le marché anglais et pour le marché américain. D'après vous, lequel des deux systèmes respecte le plus les droits des créateurs de personnages ?

Quand j'ai commencé dans l'industrie anglaise des années 70, c'était un véritable souk ! On n'avait pas nos noms sur les livres, on ne touchait pas de droits, c'était le no-man's-land de ce côté-là ! On était considérés comme des exécutants des studios et c'est tout ! On travaillait, on était payés, on se taisait. Puis les Américains ont commencé à venir chercher des artistes anglais et ça a étendu nos perspectives. Nous qui avions été élevés avec les comics américains, on se mettait à rêver de travailler pour eux et ça devenait plausible ! C'était un sacré changement de perspective et de taille de marché pour nous ! En même temps, on aurait bien aimé rester travailler pour 2000 AD si on avait pu en vivre mieux et être crédités... Même Pat Mills est parti parce que les promesses qui lui avaient été faites n'ont pas été tenues... Bref, on a tous commencé à travailler pour l'industrie américaine et ça a été comme un tsunami pour les auteurs britanniques ! Le revers de la médaille c'est qu'en dehors de quelques titres qui tiennent la route comme Beano and Dandy etc. l'industrie britannique de la bande dessinée a quasiment disparu depuis... Tous les auteurs travaillent pour les États-Unis et le marché anglais de la BD est devenu très petit. Ça n'a rien à voir avec ce que j'ai connu à mes débuts... C'est dommage... Aujourd'hui évidemment les gens qui travaillent pour le marché anglais ont des contrats et des royautés etc. et ça leur paraît normal, mais ils ne se rendent pas compte qu'il y a encore 25 ans, c'était inenvisageable ! Les changements sont arrivés trop tard, ils n'ont pas permis de conserver une industrie dynamique ici et c'est une sacrée perte... Mais en ce qui concerne **La Ligue**, je peux vous dire avec fierté qu'il y a enfin un éditeur anglais, Knockabout qui publie le livre dans notre pays. C'est la première fois et ça nous fait vraiment plaisir à Alan et moi. Vous avez de la chance vous en France, vous avez un vrai marché avec de grands éditeurs etc.

Ci-dessus : le sous-marin de Nemo tel que vu par Kevin O'Neill, un véhicule emblématique des aventures de la Ligue.

Ci-dessous : une histoire du Green Lantern Corps par Moore et O'Neill qui a fait date puisqu'elle a servi depuis de fondation aux sagas du Sinestro Corps et du Blackest Night...

Une fois passé chez 2000 AD, sur des histoires plus matures, une de vos créations les plus emblématiques fut Nemesis The Warlock (écrit par Pat Mills), une sorte de guerrier démoniaque luttant contre le fanatisme religieux. Nemesis était un personnage tout en angles, à l'aspect inhumain et auquel le lecteur ne pouvait pas ressembler. Qu'est-ce qui a fait, à votre avis, qu'il ait eu un tel succès ?



Au départ, on n'avait même pas prévu d'en faire une série, mais juste une histoire courte ! Mais on avait besoin d'un personnage principal, donc on a inventé Nemesis. Et comme l'histoire courte en question a eu du succès, on s'est dit qu'on pourrait faire une suite ! On s'est inspiré de tonnes de choses, y compris de l'inquisition espagnole ! Je sais ça ne se voit pas tout de suite quand on regarde les épisodes ! (rires) Bref, on a fait quelque chose de bizarre, de drôle, il me semble et les lecteurs étaient enthousiastes, donc c'était très plaisant pour nous ! À un moment, je crois même que Nemesis a été plus populaire encore que Judge Dredd ! En revanche je ne crois pas que ça ait jamais été traduit en français, désolé ! Et de toute façon, c'était il y a très longtemps maintenant !

Les puristes vont devoir s'y faire. Les années passent et la composition de la Ligue des Gentlemen Extraordinaires change au fur et à mesure qu'elle aborde de nouvelles époques.

Vous aviez quand même eu des problèmes avec vos épisodes de Nemesis ! Sauf erreur de ma part, les gens d'IPC (alors propriétaires de 2000 AD) les trouvaient trop violents... Vous n'avez pas eu envie à un moment de baisser les bras et de faire des choses plus conventionnelles ?

C'est vrai que c'était un peu bizarre, mais de toute façon, le management d'IPC n'a jamais aimé cette série ! Ils trouvaient toujours une excuse pour dire que ce n'était pas bien, cette fois-là, c'était la violence. Mais le personnage était populaire pourtant... Je crois qu'ils étaient influencés parce qu'en Angleterre à ce moment-là, on était en pleine polémique sur la violence dans les kiosques. Les tabloïds anglais essayaient de la dénoncer et nous on tentait de pousser les limites jusqu'au maximum (rires). Personne n'était vraiment content en fait... Je me souviens d'une succession d'épisodes où on a fait apparaître sa femme, c'était étrange mais intéressant ! On essayait des choses avec Pat, malgré le système. Mais on s'est beaucoup plus amusés sur **Marshall Law** en fait, parce que là on n'avait pas à se soucier de se faire censurer, critiquer comme sur **Nemesis** etc. À la fin, sur **Nemesis**, malgré le succès, on en avait un peu marre de devoir se battre en interne ! Mais sinon c'était un plaisir de travailler ensemble sur un comic-book hebdomadaire et on a appris plein de choses ! Cela nous a bien servi pour la suite de nos carrières !

Vous avez cité le personnage de Marshall Law, que vous avez aussi créé avec votre compère, Pat Mills. Est-ce faux de penser que l'idée de départ était d'en faire une sorte de Judge Dredd à destination de l'audience américaine ?

L'idée de départ était venue d'un échec... (rires) Si, si ! On avait fait un bouquin avec des robots qui s'appelait **Metalzoic**, qui s'était vraiment très mal vendu... mais on avait pas mal travaillé pour ce projet et on avait du matériel. Comme je tentais justement de convaincre Pat de travailler pour les USA, j'ai fait un dessin plus ou moins dans la veine de **Mad Max**. Un monde post-apocalyptique avec des bouts de voitures cassées partout etc. On en a parlé, Pat avait une idée de scénario et on a commencé comme ça. Jusqu'au jour où il me dit pourquoi on n'en ferait pas un chasseur de super-héros ? Freelance. Avec un alter-ego. Et voilà...

Vous en avez donc fait ensemble un chasseur de super-héros, en grande partie parce que Pat Mills détestait les super-héros à cape et qu'il voulait se moquer d'eux, non ?

Il y a du vrai là-dedans oui... La première fois qu'il m'en a parlé, d'ailleurs, je lui ai bien fait répéter, je lui demandais s'il ne parlait pas plutôt d'un chasseur de super-vilains, mais non. En même temps c'était assez drôle. On faisait dans l'humour noir. Moi je connaissais bien les personnages en question pour avoir grandi avec, c'était une façon différente de les redécouvrir ! C'était chouette ! Et là encore c'était un héros très populaire ! Je suis content d'ailleurs, Top Shelf va republier certains de ces épisodes de **Marshall Law** plus tard dans l'année. Je les ai donc relus dans cette perspective et franchement il y avait des trucs intéressants ! On poussait le bouchon loin ! Et on rigolait beaucoup ! C'était vraiment sympa !

Que pensez-vous personnellement des super-héros « classiques » ?

Ils ne me parlent plus autant aujourd'hui que quand j'étais jeune, désormais je m'en moque franchement, mais je ne crache pas dans la soupe. Je me souviens très bien que je les adorais quand j'étais adolescent. Avec leurs couleurs flash et leurs histoires abracadabrantes, ils étaient terriblement exotiques et attractifs ! J'étais un grand fan de Marvel. Je me rappelle les premiers **Spider-Man** que j'achetais et l'état d'excitation dans lequel j'étais à chaque épisode, ça correspondait vraiment à ce que je vivais à ce moment-là ! Les comics m'ont aidé à grandir. J'ai juste passé l'âge... Je vais avoir 53 ans, ça ne me paraît pas anormal de ne plus m'intéresser aux aventures de Peter Parker et de ses semblables... (rires) Je pense même que le contraire serait assez inquiétant...

Quand vous êtes passé chez DC, une histoire de Green Lantern scénarisée par Alan Moore (Tales of the Green Lantern Corps Annual #2) et que vous aviez dessinée s'est vue refuser par le Comics Code non pas pour les éléments de l'histoire mais parce que c'était VOUS qui la dessiniez. Qu'est-ce que vous aviez fait aux gens du Comics Code pour qu'ils vous détestent autant ?

Ils n'aimaient pas mon style ! Et je n'avais pas envie d'en changer pour le rendre « acceptable » à leurs yeux. C'était drôle, cette histoire parlait justement de paranoïa, de mensonges etc. (rires) Je ne sais pas vraiment ce qui les a choqués exactement, mais je trouve que l'existence même de cette autorité était démente ! Cette réunion de vieilles mémés désapprouvant les œuvres de tel ou tel auteur, quel délire ! Je ne crois pas que ça ait existé ailleurs dans le monde ! Et ce qui était fantastique en même temps, c'est qu'on ne savait pas qui en faisait partie. Malgré mes recherches, je n'ai JAMAIS rencontré un être humain qui siégeait dans cette fameuse autorité... Je me demande s'il n'y avait pas un type de chez Archie qui finançait une partie de cette mascarade... Bref, c'était une institution d'un autre âge ! Aujourd'hui heureusement ces temps sont révolus, les rayons des librairies sont pleins de mangas, de bouquins violents et de tout ce qu'on veut, et c'est ça qui a de l'importance !

Ironiquement plusieurs des concepts de cette fameuse histoire de Green Lantern (que DC a finalement publiée sans le code) sont devenus des parties importantes de la série ces dernières années, notamment au sein d'événements comme Sinestro Corps ou Blackest Night. Vous avez vu un peu ce qu'ils avaient fait de vos designs dans les épisodes récents ?

On m'en a parlé, mais je ne les ai pas vus moi-même. Mais à vrai dire, je trouve ça curieux que DC décide maintenant de revenir à une si vieille histoire ! Je sais bien qu'elle a été écrite par Alan, mais quand même, c'était 18 pages tout au plus ! Je suppose que sur les milliers de pages de **Green Lantern** qui sont parues depuis, Ils auraient pu trouver autre chose pour s'appuyer que cette histoire courte inventée il y a des années...

Propos recueillis par Lise Renkemoun

MS. TREE

CES DERNIÈRES ANNÉES, L'ÉCRIVAIN MAX ALLAN COLLINS EST PLUS CONNU DU MONDE DES COMICS POUR AVOIR ÉTÉ L'AUTEUR DU GRAPHIC-NOVEL "ROAD TO PERDITION" OU MÊME DE QUELQUES NUMÉROS DE BATMAN. PLUS RARES SONT LES LECTEURS QUI ACCORDENT UNE IMPORTANCE MÉRITÉE À MS. TREE, HÉROÏNE POLICIÈRE QUI FUT UN VÉRITABLE FIL ROUGE DE LA SCÈNE INDÉ SUR PLUSIEURS DÉCENNIES...

Vous connaissez ces détectives clichés, genre Nestor Burma ou Mike Hammer, qui promènent nonchalamment leur personnalité cynique dans des enquêtes noires, le plus souvent flanqués d'une secrétaire magnifique ? Ces héros de polars qui bien souvent doivent venger la mort d'un proche dès qu'ils auront descendu leur verre de scotch au fond d'un bar jazzy ? Max Allan Collins les connaît bien, lui, pour avoir été un fervent consommateur de cette littérature puis, à son tour, auteur de romans policiers. Au point d'être surnommé "l'homme de la renaissance du mystère". Avec une telle réputation, Collins n'allait pas jouer sur les poncifs au moment d'écrire un comic-book à tendance policière. En fait, il allait clairement inverser la formule. Dès la première histoire (*I, For An Eye*, publiée en 1981 dans **Eclipse Magazine**) les poncifs du genre sont passés à la moulinette : le privé, Michael Tree, commence par épouser la jolie fille (elle aussi prénommée Michael) et... c'est lui qui se fait assassiner. C'est à la veuve, la nouvelle Ms. Tree (prononcer à peu près "Mystery"), qu'il appartient alors de venger le défunt. Le héros est donc une héroïne mais n'allez pas croire que Ms. Tree donne dans l'eau de rose. Au contraire la jeune femme est assez "hardcore" et ne recule pas devant une bonne dose de violence. Tuer ne lui pose aucun problème et dans certains épisodes elle est même comparée à une tueuse en série. Le paradoxe c'est que la série se moque un peu des concepts de bien et mal : Mike Jr., le fils du défunt époux (et donc beau-fils de Ms. Tree) tombe amoureux de l'héritière d'une famille du crime que Tree tente justement d'éliminer. À partir d'un moment la pègre considère donc qu'il y a alliance et... prend la défense de Ms. Tree dans certaines occasions ! La pègre a le sens de la famille tandis que la détective est trop cynique pour son propre bien (bien que Ms. Tree soit nettement plus violente, on peut faire certains rapprochement avec Jessica Jones, l'héroïne du **Alias** de Michael Brian Bendis). Et pour bien l'insérer dans la mythologie du polar, Collins ira même insinuer que sa madame Tree est la fille du héros du feuilleton policier, Dragnet. Le fait d'être édité par un "indé" tel que Eclipse permet alors à Collins (flanqué du dessinateur Terry Beatty) d'aborder des thèmes beaucoup plus matures que le tout-venant des comics de l'époque, avec des codes proches de ceux du roman graphique, bien que les aventures de Ms. Tree soient publiées dans des fascicules... Rien que le choix du genre est une gageure : à l'époque les **X-Men** de Chris Claremont et John Byrne mènent le marché. Chez la concurrence les Teen Titans de Marv Wolfman et George Perez leur répondent. Et dans les comic-shops, tout ce qui n'est pas produit par Marvel ou DC termine alors dans un bac "divers" que bien peu de lecteurs explorent. Et pourtant... Apparue dans l'anthologie **Eclipse Magazine**, Ms. Tree va évoluer dès juillet 1982 dans sa propre série. Mais l'éditeur connaît des problèmes. Collins, Beatty et Ms. Tree déménagent pour une autre maison d'édition (Aardvark-Vanaheim) où la série continue sa numérotation. Ce n'est qu'un premier déménagement. Arrivé à son troisième éditeur (Renegade Press) le titre Ms. Tree passe bientôt le cap du cinquantième numéro, ce qui reste un rare exploit pour une série "indé" de l'époque. Mais la carrière de Max A. Collins dans les comics décolle et il écrit bientôt pour DC Comics. Dans ses bagages il arrive avec son héroïne et négocie une autre rareté : la série, retitrée **Ms. Tree Quarterly**, reprend alors jusqu'en 1993. En comptant quelques spéciaux, la veuve détective totalise près de 90 aventures sur une carrière de 12 ans. À l'époque même des super-héroïnes comme Spider-Woman ou She-Hulk sont loin de pouvoir en dire autant. Dans son coin, Ms. Tree est donc l'héroïne la plus vivace des années 80 après... Wonder Woman, excusez du peu ! D'autant que la femme détective n'est pas une icône et qu'elle est donc plus libre ! Après une brève liaison Ms. Tree tombe enceinte et devra assumer sa grossesse tout en poursuivant son activité de détective. Si la carrière de Ms. Tree dans les comics s'est tarie depuis 1993, Max Allan Collins a sauvé son personnage en l'important dans l'univers littéraire, où elle a été l'héroïne de plusieurs romans. Voici un personnage qui mériterait bien de revenir dans la sphère des comics, désormais plus hospitaliers avec les polars.

Xavier Fournier

QUI PERD GAGNE !

(Ci-dessus : la couverture du premier TPB a servi de point de départ pour le film. D'ailleurs, les comédiens se sont prêtés au jeu pour reproduire ce visuel pour l'article du long-métrage (cf. sommaire de ce numéro).

DE BANDE-ANNONCE EN BANDE-ANNONCE, LE BUZZ NE CESSE D'ENFLER AUTOUR DU FILM HIGH-ASS, ADAPTÉ DU COMIC-BOOK DE MARK MILLAR ET JOHN ROMITA JR. MAIS, AUSSI ATTENDU CE DERNIER SOIT-IL, IL SERAIT DOMMAGE QU'IL DEVIENNE L'ARBRE CACHANT LA FORÊT. FORÊT AU SEIN DE LAQUELLE ON TROUVE NOTAMMENT THE LOSERS, UNE TRANSPOSITION SUR GRAND ÉCRAN D'UNE SÉRIE VERTIGO ÉCRITE PAR ANDY DIGGLE ET DESSINÉE PAR JOCK. NOUS NE POUVONS PAS ENCORE, À L'HEURE OÙ NOUS ÉCRIVONS CES LIGNES, PRÉSUMER DE LA QUALITÉ DU FILM, MAIS NOUS POUVONS D'ORES ET DÉJÀ VOUS ASSURER QU'IL SERAIT DOMMAGE DE PASSER À CÔTÉ DE LA B.D !

« *Andy Diggle était éditeur à 2000 A.D. lorsque j'ai fait sa connaissance. Je lui ai montré des extraits de mon book, qu'il a bien aimé, et il m'a commandé des planches pour le magazine. Nous y avons ensuite réalisé* **Lenny Zero**, *et quelques épisodes de* **Judge Dredd**. *Ce fut le début de notre véritable relation de travail. Ces pages ont été repérées par Will Dennis, chez Vertigo, et ont mené à la création des* **Losers**. *Nous travaillons très bien ensemble. Andy a un style très explosif. Je suis un peu plus sombre et torturé. Mélangez ces éléments, et je crois que vous obtenez une bonne complémentarité* » Et Jock, qui répondait au micro de The News Illustration Portal, en novembre dernier, n'a certainement pas tort, en ce qui concerne la qualité de leur duo ! Sombre et explosif à la fois, voilà qui résume parfaitement **The Losers**. Mais qui sont donc ces fameux... « perdants » ?

SUR UN AIR CONNU...

Si le titre vous évoque davantage une vieille série de guerre qu'un titre Vertigo récent, rassurez-vous : votre mémoire se porte parfaitement bien ! À l'origine, **The Losers** est un titre créé en 1969, sous la plume de Robert Kanigher. Il y narre les aventures, durant la Seconde Guerre mondiale, d'un groupe de commandos. Les membres de cette unité à part se sont surnommés « les perdants », car ils ont tous en commun de n'avoir pas su protéger leurs camarades sur les différents fronts où ils se sont respectivement battus. Leur scénariste les voit clairement comme un groupe de chats noirs, parfaits anti-héros dont les aventures servent davantage à illustrer les aspects les plus sombres et inavouables de la guerre qu'à éveiller un fol élan de patriotisme chez le lecteur – nous sommes en 1969, souvenez-vous. Andy Diggle affirme n'avoir jamais lu un numéro de la série originale, et nous n'avons aucune raison d'en douter. En revanche, sa série présente quelques similitudes intéressantes, au-delà du titre.

En effet, les Losers de l'actuel auteur de **Daredevil** sont également un groupe de commandos de l'armée américaine. À leur tête, le colonel Clay, fervent patriote n'hésitant pas à justifier les moyens par la fin. À ses côtés, on retrouve Roque, son second, un véritable mercenaire sans foi ni loi. Le reste de l'équipe est constitué de Jensen, une grande gueule spécialisée dans l'informatique, Pooch', un pilote relativement taciturne, et Cougar, un

sniper hors-pair à la limite du mutisme. Les cinq hommes étaient membres d'un commando Black Ops de la C.I.A., et ont toujours fait ce qu'on attendait d'eux, sans poser de questions. Jusqu'à ce que, en Afghanistan, ils tombent, au cours d'une mission, sur un secret qui fait vaciller leur confiance aveugle, et les rend indésirables de facto. Leurs supérieurs ont cru les éliminer, mais ils ont tous survécu à l'explosion de leur hélicoptère, avec une seule idée en tête : se venger ! Pour ce faire, les « cinq salopards » (car aucun d'entre eux n'est un enfant de choeur, loin s'en faut) doivent récolter des preuves d'un trafic de drogue sur le sol américain, impliquant la C.I.A., la compagnie pétrolière Goliath et sa filiale Par-Sec, une compagnie privée de sécurité comme il en existe tant sur les champs de bataille du monde entier. Rapidement, il devient clair que, même à la C.I.A., peu de gens sont au courant de ce trafic à grande échelle, qui sert à financer les opérations privées d'un certain « Max ». Max, c'est un peu le Keyser Söze de **The Losers**, un homme dont on ne sait s'il relève du mythe ou de la réalité, s'il n'y a toujours eu qu'une seule personne sous cette identité, et ainsi de suite dans le mythe paranoïaque. Rapidement, la série s'oriente vers une lutte entre les Losers et Max et ses séides, avec quelques agents de la C.I.A. dans le rôle de l'arbitre.

LES CINQ SALOPARDS VS. KEYSER SÖZE !

Si cette mise en bouche vous a évoqué quelques souvenirs cinématographiques, c'est parfaitement normal, et pleinement assumé par Andy Diggle : « *Ça a commencé comme une histoire, plus légère, de « coup du siècle », mais une fois l'angle politique introduit, c'est devenu plus sombre et plus sérieux. En le développant, j'étais tout à fait conscient de l'existence tous ces films modernes et intelligents que sont* **Usual Suspects**, **Heat**, **Les Rois du désert** *ou* **Way of the gun**. *Un ami à moi a lu le pitch de départ et immédiatement évoqué* **L'Agence tous risques**. *J'ai écarté sa référence d'un geste de la main, mais j'aurais dû l'écouter !* » avouait le scénariste, au micro de Popimage. Et, effectivement, on retrouve un peu tout ça dans **The Losers**, sorte d'Agence tous risques composée uniquement de recrues tout droit sorties des **Douze Salopards**. On pense bien sûr au personnage d'Aisha, véritable psychopathe qui leur sert de taupe au sein de la C.I.A., avant de choisir franchement son camp. Rapidement, l'intérêt humain de la série apparaît au grand jour : chacun peut se donner les barrières morales qu'il veut, habiller ses motifs de tous les grands atours patriotiques sur la supposée vertu de l'Amérique, il s'agit ni plus ni moins d'une revanche. Tous, par contre, ne cherchent pas la même chose. Les têtes les plus brûlées veulent tuer jusqu'à faire tomber Max, les autres veulent simplement que la C.I.A. les efface de sa « death list » pour retrouver leur vie de famille. Certains, encore, cherchent surtout la mort qui les libérera enfin de leurs nombreux fantômes. Car aucun d'eux n'est un personnage recommandable : « *Je ne voulais pas que les personnages soient simplement des porte-paroles de mes propres vues politiques* », explique Diggle. « *C'est pour ça que j'ai tenu à ce que les actions, des Losers comme de la C.I.A., soient ambiguës moralement. La plupart des Losers eux-mêmes sont conservateurs – les forces spéciales ne sont pas vraiment un nid de libéraux idéalistes dans mon genre* ». Car, oui, là où les Losers assument pleinement leur parenté avec la série d'origine, c'est que ce contexte permet au scénariste de tacler allègrement une politique américaine qu'il abhorre (rappelons que la série a commencé en 2003, pour s'achever en 2006) : « *Oui, je suis totalement outré par la façon dont Bush – ou plutôt les types qui lui donnent ses ordres – bafouent sans vergogne le droit international, les droits de l'homme et la constitution américaine.* **The Losers** *est en partie une réaction à tout ça. C'est un thriller politique déguisé en histoire de coup du siècle.* »

Avec un tel pitch, on ne s'étonnera guère qu'Hollywood, bien remise de ses tendances aveuglément patriotiques depuis des films comme **Dans la vallée d'Elah**, se soit intéressée de près à **The Losers**. C'est Pete Berg, le réalisateur de **Hancock** et **The Kingdom**, qui signe la première version du scénario, avant que ce dernier ne soit repris par Jamie Vanderbilt, le scénariste de **Zodiac**, entre autres. La réalisation est finalement confiée à Sylvain White, un franco-américain, auteur du très oubliable **I'll always know what you did last summer**, énième séquelle du slasher à succès. Il s'est en revanche fait un petit nom avec **Steppin'**, un genre de **8 Miles** appliqué à la danse, et n'a jamais caché son envie d'adapter un jour le **Ronin** de Frank Miller. Bref, l'homme n'est pas complètement étranger au medium. Et la bande-annonce actuellement disponible (le film sortira le 16 avril) est extrêmement fidèle au comic-book, dont on reconnaît immédiatement le look et certaines scènes bien précises. Devant la caméra, on ne retrouvera aucun gros nom, à l'exception de Chris Evans, dans le rôle de Jensen, mais pas mal de seconds rôles intéressants, tels que Zoe Saldanna (**Avatar** et **Star Trek**), Jeffrey Dean Morgan (le Comédien de **Watchmen**) ou Idris Elba (**The Wire**, **The Office**). Ce qui, fondamentalement, s'inscrit assez dans la dynamique d'un comic-book dont la star est l'équipe, sans qu'aucun de ses membres ne se distingue particulièrement – vous pouvez bien sûr avoir vos préférences, mais Diggle accorde le même « temps d'antenne » à chacun. En attendant de vérifier cet a priori positif dans les salles obscures, n'hésitez pas à vous jeter sur la bande dessinée, qui sera publiée par Panini en mars. Sans atteindre la complexité d'un **100 Bullets**, **The Losers** est un thriller bien sympathique, rempli d'ironie et de personnages aussi crédibles que bien dialogués. Pas étonnant que peu après la fin de sa publication, Marvel a proposé à Diggle de reprendre un autre groupe de salopards, les Thunderbolts !

Les couvertures de The Losers, réalisées par Jock, ont une composition originale qui les démarque des autres séries sur le marché.

The FLASH™

COUPS DE FOUDRE ET DÉSAMOURS

SURPRISE : DEPUIS LE LANCEMENT DE FINAL CRISIS, LES FANS DE DC PEUVENT RETROUVER CELUI QUI JUSQU'ICI FAISAIT FIGURE DE SAINT MARTYR INTOUCHABLE : BARRY ALLEN, LE FLASH DES ANNÉES 50 À 80, MORT DEPUIS UN QUART DE SIÈCLE, EST DE RETOUR ET REDEVIENT LE HÉROS SUPER-RAPIDE DE RÉFÉRENCE À L'INTÉRIEUR DE L'UNIVERS DC, SUR FOND DE RÉORGANISATION DE LA « FLASH FAMILY ». UN PAS EN AVANT OU UN PAS EN ARRIÈRE ?

Quand on connait les univers respectifs des deux gros éditeurs de comics, il est de coutume de dire qu'aucune mort n'est définitive, sachant qu'en général un héros tombé au champ d'honneur ne reste sur la touche que deux ou trois années avant que son retour soit présenté comme un événement. Et puis il y a les autres morts, celles auxquelles il serait malvenu de toucher tant elles ont marqué les lecteurs de l'époque. Chez Marvel, il y a le Captain Marvel kree (encore que l'éditeur se soit amusé à monter un retour factice à l'occasion de **Civil War** et de **Secret Invasion**) et Gwen Stacy (l'ex-fiancée de Peter Parker). Chez DC, ce rôle incombait à Flash (Barry Allen, donc), considéré par beaucoup comme ayant été en 1956 le signal déclencheur de la seconde génération de super-héros. Barry Allen, après avoir été frappé par un éclair et aspergé de produits chimiques se retrouvait doté d'une rapidité surhumaine. Dans la cosmogonie DC, ce Flash est également très important car c'est dans sa série que sera instauré le système des terres parallèles qui donnera, par la suite, naissance à de nombreuses sagas. Et puis, en temps et en heure, il siégerait au sein de la Justice League aux côtés des plus grands héros de DC. Mais en 1985, au moment du démarrage de **Crisis on Infinite Earths**, la série personnelle de Flash venait de s'arrêter. Et **Crisis** était, par ailleurs, supposée en finir avec la logique des terres parallèles. Il y avait donc une logique poétique à

sacrifier le héros par lequel tout était arrivé, sa mort (tout comme son apparition) servant de jalon pour marquer le passage d'une époque à une autre. Qui plus est à la fin de **Crisis**, Wally West (à la fois neveu de Barry et ancien assistant connu sous le nom de Kid Flash) devenait le nouveau Flash... La mort de Barry devenait un sacrifice fondateur, entérinant la nouvelle carrière de Wally, la relance d'une nouvelle série **Flash** mais aussi la nouvelle organisation de l'univers DC en une seule Terre composite. Fin de l'acte. Depuis 25 ans, le Flash de référence c'était donc, avec des hauts et des bas, le dénommé Wally, Flash.

LA PROPHÉCIE DES TROIS RENCONTRES

Des scénaristes comme Mike Baron, Wally Waid ou Geoff Johns s'étaient penchés sur la série et, sans qu'elle fasse partie du peloton de tête de DC, elle s'était installée à un niveau de ventes équivalent à celui de **Daredevil** ou des **Fantastic Four** chez Marvel. **Flash** n'était pas un leader du marché mais il figurait en bonne place dans le peloton avec une régularité de métronome. Non seulement aucun retour durable de Barry Allen n'était prévu mais la possibilité était même clairement contredite. Dans **Flash vol.2 #200** (2003), Wally (dont l'épouse vient de faire une fausse couche) est sur le point de renoncer à être Flash. Soudain, dans cette histoire écrite par Geoff Johns, Wally est confronté à Barry : les Flash peuvent voyager à travers le temps soit en utilisant leur super-vitesse ou bien en empruntant des machines temporelles. Barry ayant séjourné dans le futur lointain peu de temps avant sa mort, il joue sur un paradoxe temporel et fait une halte par l'ère moderne alors qu'il lui reste quelques jours avant de retourner vers l'époque de **Crisis** (1985). Il a lu dans les livres d'Histoire du futur la tragédie qu'allait subir Wally et s'arrête le temps de soutenir moralement son neveu. Il lui prédit alors qu'ils se rencontreront lors des trois jours les plus durs de la vie de Wally (en comptant **Flash #200**). Et Wally finit donc par rester Flash tout en sachant qu'il lui reste deux occasions de rencontrer à nouveau son oncle lors de paradoxes du même ordre. Le compte à rebours est enclanché et Johns table visiblement sur seulement deux apparitions futures de Barry. Elles ne tardent pas. On le revoit dans **Flash vol.2 #224-225** (2005) dans une saga où le paradoxe, cette fois, a pour effet d'annuler la fausse couche. En 2006, enfin, on revoit Barry dans **Infinite Crisis**, parmi tous les héros super-rapides qui se matérialisent pour aider à battre Superboy Prime... Bref, le capital d'apparitions de Barry tel qu'établi par Geoff Johns trois ans plus tard semble épuisé. Ou plus exactement le capital de rencontres entre Barry et Wally. Car une décision va remettre en cause le sort de la marque Flash...

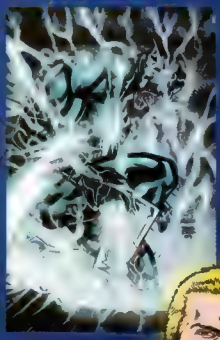
PASSAGE À VIDE

En 2005, le scénariste Geoff Johns vient d'abandonner Flash (Wally) pour se consacrer à d'autres projets (en particulier la relancer d'un autre héros, Green Lantern, à travers la mini-série **Green Lantern: Rebirth**). Quelques numéros sans grand intérêt suivent ceux de Johns et l'un des grands manitous de DC, Dan Didio, décide de faire d'une pierre deux coups : relancer l'intérêt en redémarrant avec un nouveau numéro #1 et, pour le justifier, se débarrasser du Flash en place à l'occasion d'**Infinite Crisis** avant de le remplacer par un nouveau. Et Didio s'appuie sur le fait qu'après tout il est logique qu'à l'occasion d'une nouvelle « Crisis » on change de Flash. Pour mettre Superboy Prime hors d'état de nuire, tous les héros super-rapides sont obligés de courir à une telle vitesse que plusieurs d'entre eux vont disparaître dans une autre dimension. Wally est aspiré vers cet ailleurs en l'espace de quelques cases, emportant femme et enfants dans une sorte de saut vers l'inconnu d'où il n'y aura aucun retour. C'est Bart Allen (le jeune apprenti de Wally, mais aussi le petit-fils de Barry) surgit. Jusque-là, il s'agissait d'un adolescent en bas-âge mais pour se débarasser de Superboy Prime, il a visiblement voyagé plusieurs années dans le temps. Bart est désormais adulte et en âge de devenir le nouveau Flash (il fait une vague référence au fait d'avoir vécu dans un « autre endroit » en compagnie de Wally et de la famille de ce dernier). Mais l'opération capote. Et c'est le moins qu'on puisse dire. Il vaudrait mieux, même, parler d'une catastrophe industrielle. D'abord, ce que Didio n'a pas pris en compte, c'est que quand DC a tué Barry, en 1985, sa série venait de s'arrêter pour mévente. Wally, lui, avait une popularité encore fraiche. Les premières réactions sont donc déjà à la base beaucoup plus mitigées.

DC fait également l'erreur de confier la nouvelle série de **Flash** à des auteurs qui n'ont pas fait leurs preuves. Au scénario, Danny Bilson et Paul Demeo, venus de l'audiovisuel, débutent dans les comics. Au dessin, c'est Ken Lashley, connu pour avoir eu des problèmes de délais. Ce dernier ne tient pas 5 numéros avant de craquer. Bilson et Demeo, eux, sont un peu comme des pilotes à qui on aurait caché le volant. Il devient assez manifeste, par exemple, qu'ils n'ont qu'une idée très approximative de qui était Bart avant qu'ils l'utilisent. Par exemple : dans **Flash vol.3 #6**, quand ils font mine d'expliquer où sont passés les super-rapides qui ont entraîné Superboy-Prime, la scène n'est pas raccord et « l'autre endroit » si mystérieux n'est qu'une Terre alternative de

Au centre : l'apparition surprise de Barry dans Flash vol.2 #200 a défini les bases des relations entre les deux Flash problématiques pendant quelques années. Tout ça était en tout cas valable jusqu'à Final Crisis où le cher disparu est passé au rang de revenant bien vivant !

Ci-dessus : la deuxième rencontre programmée des deux Flash, lors de la Guerre des Lascars. Au centre : Flash #0, début de la nouvelle série.



plus, d'où normalement les personnages concernés devraient pouvoir revenir sans problème. De toute façon, c'est un échec (on aura rarement vu un changement aussi catégoriquement rejeté par les fans) et Marc Guggenheim est appelé bien vite pour donner à la série un enterrement de première classe. Bart est tué sans autre forme de procès, libérant du coup la place pour un retour en urgence de Wally (**Justice League of America vol.2 #10**), sorte de « bienfait collatéral » d'une mystérieuse mission de la Légion des Super-Héros. Mark Waid, fort de sa légitimité sur **Flash**, reprend la série en s'efforçant de lui donner un côté « Indestructibles » (les enfants de Wally ont grandi et ont leurs propres super-pouvoirs). Mais le mal est fait et la greffe (ou plutôt le retour à la normale) ne prend pas. Waid est lui aussi obligé de jeter l'éponge non sans avoir signé une saga (dessinée par Doug Braithwaite) qui révèle où Wally était pendant tout ce temps : dans une autre dimension paisible, peuplée par des êtres à l'apparence chevaline... Le tout achève de convaincre qu'il n'y a aucun plan cohérent sur la chronologie de Wally et Bart à l'issue d'**Infinite Crisis**. Dans le crossover, ils étaient supposés se sacrifier, se bannir vers un autre monde pour neutraliser Superboy-Prime... Voici qu'ils auraient passé du temps dans un univers ami, sans Superboy en vue. Le tout sent le bricolage... Les lecteurs continuent de quitter la série, mal en point...

RIEN A PERDRE ?

C'est donc un peu parce qu'il n'y a plus rien à perdre que se matérialise l'idée de toucher à un interdit et de ramener l'autre Flash, Barry Allen. Pour être exact, la possibilité est évoquée dès **Justice League of America vol.2 #10**, quand Batman s'étonne que ce soit Wally qui revienne alors qu'il était convaincu qu'ils étaient en train de sauver Barry. L'étape suivante c'est **DC Universe #0** (juin 2008), écrit par Geoff Johns et Grant Morrison en préambule de **Final Crisis**. Au lieu de tuer un Flash, cette **Crisis** va en ramener un. Il apparaît alors que Barry s'était désincarné, désintégré, son corps et son âme s'étaient en quelque sorte diffusés à travers l'espace. Le monologue de **DC Universe** peut se comprendre comme étant la voix de l'univers DC/Barry Allen qui se réincarne en sentant le danger qui menace toute la réalité. En fait (comme on le voit par la suite tout au long de **Final Crisis**), l'importance du rôle joué par Barry est toute relative puisque le récit aurait aussi bien fonctionné avec un seul Flash (Wally) au lieu de deux qui courent côte à côte (par la suite, dans **Flash: Rebirth**, c'est un aspect que Geoff Johns aborde, visiblement conscient de la lacune). Et il est bien évident que la réunion soudaine de l'oncle et du neveu est en contradiction totale avec le plan des « trois rencontres » que Geoff Johns avait lui-même ébauché en 2003. Car si le Barry de **Flash #200** venu du futur lointain en savait assez pour être au courant de sa propre mort et des trois rencontres avec Wally, comment aurait-il pu ignorer qu'il reviendrait par la suite et que ses contacts avec son neveu seraient bien plus nombreux ? Qu'importe : on aurait tendance à dire que c'est pour la bonne cause et qu'en définitive l'objectif justifie les moyens.

PLAN DE RELANCE

Barry Allen, Flash, est donc relancé à partir de là en utilisant les recettes qui ont fait leurs preuves pour Green Lantern : Réunion de Geoff Johns et Ethan Van Sciver (l'équipe créative de **Green Lantern: Rebirth**) autour d'un **Flash: Rebirth** puis relance d'une série **Flash** avec un nouveau numéro **#1**. La différence, c'est que le retour est plus « allongé ». Pour les besoins du marketing, DC a choisi de faire durer en longueur cette renaissance. On a donc droit à **DC Universe #0** où Barry revient sous la forme d'une silhouette incandescente, son identité seulement affirmée par le texte. Puis vient **Final Crisis**, avec la réapparition en bonne et due forme de Barry. Puis rendez-vous dans **Blackest Night #0**, dans lequel Barry retrouve Green Lantern. **Flash: Rebirth** commence à paraître en parallèle de **Blackest Night** (bien que se déroulant chronologiquement avant) tout en sachant qu'une mini-série dédiée (**Blackest Night: Flash**) vient se rajouter au dispositif. Entre **DC Universe #0** et le nouveau **Flash #1** (à paraître en 2010 aux USA), sans compter quelques apparitions en « guest star » dans d'autres séries, le parcours de Barry Allen représente environ 25 comics, là où pour **Green Lantern**, **Rebirth** avait débouché directement sur la série régulière. Et le lecteur intéressé par l'univers de **Flash** sera bien inspiré de surveiller la mini-série **Final Crisis: Legion of Three Worlds** (traduite en France ces temps-ci dans le **DC Big Books : Final Crisis #1**) pour des événements annexes, qui amène des répercussions sur le héros rouge. Tout ce dispositif massif d'apparitions pourrait indiquer une confiance particulière de DC dans ce retour à tiroirs mais dans le même temps certaines décisions éditoriales interrogent. Le dispositif à l'issue de **Flash: Rebirth** prévoyait une série mensuelle sur Barry Allen (avec les aventures de Wally West contenues en supplément dans la même revue) et une série parallèle nommée **Kid Flash**. Finalement, cette dernière est reportée aux calanques grecques (simplement reportée ou annulée ? L'avenir le dira) tandis que le futur **Flash** a subi un régime par rapport à la formule. Seules y figureront les aventures de Barry, le supplément sur Wally, lui, passe à la trappe. 2010 est donc l'année de tous les défis pour le clan Flash, aussi bien aux USA (avec le lancement de son mensuel) qu'en France (avec le début de la traduction à venir de **Rebirth**). Passés les effets de relance mécanique dues aux diverses minisériies, le rapide en rouge va aussi devoir montrer qu'il est de nouveau un coureur de fond...

Xavier Fournier

ATTENTION ! CES CRÉATEURS DE COMICS SONT À LA VEILLE D'EXPLOSER SUR LA SCÈNE INTERNATIONALE. COMIC BOX A L'ŒIL SUR EUX...

NEXT LEHMAN, COLIN ET GESS

Bon, soyons honnêtes : le « Next » d'aujourd'hui devrait plutôt s'appeler « Before » ! En effet, nos trois auteurs n'en sont pas, à proprement parler, à leur coup d'essai dans leurs domaines respectifs. Mais, surtout, le fruit de leur collaboration, **La Brigade Chimérique**, a pour objet les premiers super-héros européens, les ancêtres des Superman & co. Autour de cette question intrinsèque : pourquoi ont-ils disparu ?

Au départ de **La Brigade Chimérique**, on retrouve Serge Lehman, célèbre romancier de science-fiction, scénariste de cinéma (il a notamment écrit **Immortel**, l'adaptation de la trilogie **Nikopol**, d'Enki Bilal) et... grand spécialiste des pulps français du début du siècle. Après des décennies de faste – la grande époque des « *romans de gare* » - le genre est totalement tombé en désuétude : même Fantomas, l'un de ses représentants les plus connus, ne survit qu'à travers l'image des films éponymes, dont la personnalité n'a aucun rapport avec les romans de Souvestre et Allain. Et qui se souvient des Nyctalope, Félifax et autres Judex ? Pas grand monde, si ce n'est Serge Lehman ! Adolescent, il écrit une lettre à **Strange**, qui sera publiée dans le n° 100, mais amputée de sa question majeure : « *Pourquoi n'y a-t-il pas de super-héros français ?* ». Il faudra 20 ans au futur auteur pour trouver sa réponse : il y en a eu, et même bien avant leurs homologues américains. « *En recensant les textes,* » se souvient Lehman, « *j'ai découvert que non seulement ils étaient nombreux – plus de trois mille – mais qu'ils abritaient des dizaines de super-héros potentiels, des justiciers de fascicules et de romans-feuilletons très semblables à ceux que, au même moment, les auteurs de comics américains prenaient pour modèles dans les pulps. On dit que Jerry Siegel et Joe Shuster ont emprunté les traits essentiels de Superman à un roman de Philip Wylie paru en 1930, Gladiator. Mais il est difficile de ne pas voir dans l'antinomie Doc Savage/The Shadow une préfiguration du duo Superman/Batman et impossible d'ignorer le recyclage de nombreux auteurs de SF de l'âge d'or dans l'industrie des comics.* »

À l'époque, le romancier envisage de traiter de la question dans un roman, **Metropolis**, qui rassemblerait tous ces personnages, ainsi que leurs homologues européens de l'époque. Tout ça ne vous rappelle rien ? « *Les problèmes inextricables que me posait* **Metropolis** *et la découverte de* **La Ligue des Gentlemen Extraordinaires** *m'ont provisoirement dissuadé d'aller plus loin. Si Alan Moore était passé par là, à quoi bon insister ?* » La réponse lui viendra en 2006, alors qu'il travaille sur une anthologie du genre. Il s'aperçoit que Moore s'arrête en 1914, lui laissant le champ libre pour exploiter le terrain qu'il connaît le mieux : l'entre-deux guerres. Il en parle à son ami Fabrice Colin, scénariste de son état, qui l'aidera à mettre tout ça en forme, ainsi qu'au dessinateur Gess (**Carmen McCallum**) qui accroche tout de suite à l'idée. **La Brigade Chimérique** est née. Le résultat est surprenant : des albums franco-belges, mais organisés au format comics, par épisodes de 24 pages, pour mieux respecter l'esprit feuilletoniste de l'époque. On sent que Gess s'est éclaté sur la conception de toutes les couvertures, de la typo jusqu'aux compos, jouant allègrement des codes de l'époque. L'histoire, elle, s'égrène doucement, au fil des chapitres. Ces derniers semblent parfois n'avoir pas grand rapport, mais, d'une part, le plaisir est intact à chaque nouvelle histoire et, d'autre part, une trame se dessine petit à petit. Une trame complexe, qui voit se croiser de purs personnages de fiction et d'autres bien réels, comme pour obtenir une confusion. Ainsi, au sortir de « La der des ders », des héros sont nés sur le champ de bataille, prémices de la science moderne. Certains se sont déclarés protecteurs de leur patrie, d'autres ont choisi l'autre camp. Et le Dr. Mabuse semble bien avoir un plan à même de mettre à mal toute l'Europe. La fille de Marie Curie et quelques autres parviendront-ils à l'arrêter ? Le tout est mis en images par Gess, dans un style privilégiant les aplats de noir, façon Mignola, très raccord avec l'imagerie SF de l'époque, à la **Metropolis**, de Lang. Toujours dans l'esprit feuilletoniste, les albums se succèdent à vitesse grand V, et la série est prévue en 6 volumes. Ne manquez donc pas cette « Ligue des gentilshommes », si l'on peut dire, qui part de cette confusion entre réalité et fiction pour nous offrir un vrai moment de divertissement populaire, au sens le plus noble du terme !

Pendant les années 20, Mabuse se prenait moins au sérieux.
Il se faisait appeler "docteur X",
il avait un gang de pirates du radium,
il pilotait une île aérienne...
on pouvait encore croire que ça finirait bien
LA BRIGADE CHIMÉRIQUE

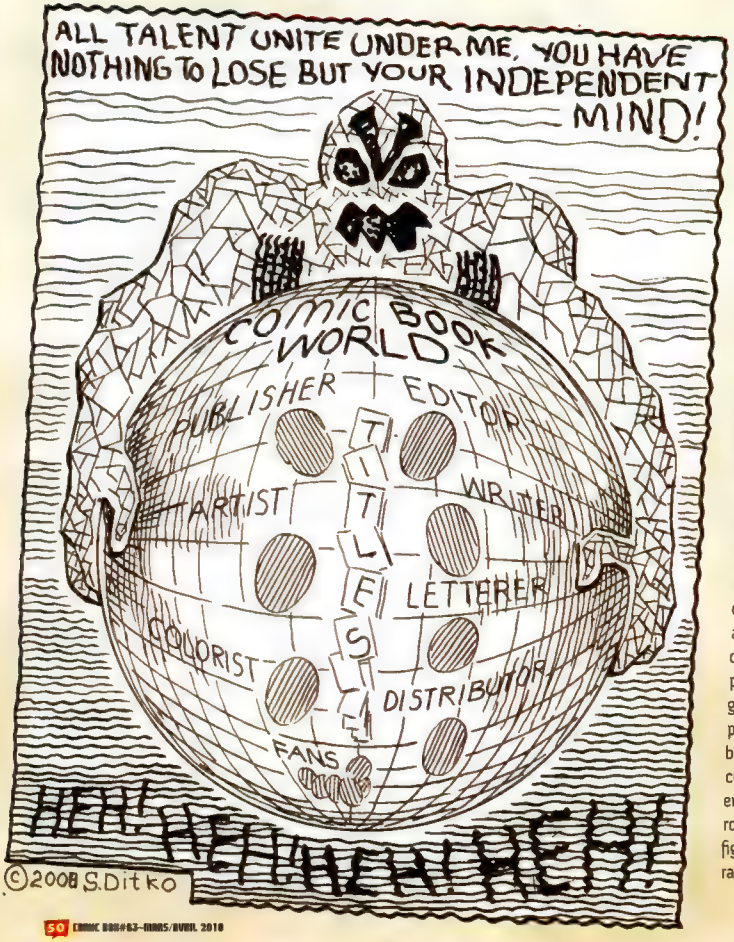
Antoine Heurd

Base d'opération :
Paris et Nantes.
Âge : 46 ans (Lehman), 38 ans (Colin) et 49 ans (Gess).

Il a déjà travaillé sur :
- Carmen Mc Callum (Gess)
- World Trade Angels (Colin)
- Tir An Nog (Colin)
- Le livre des ombres (Lehman)
- Chasseur de chimères, anthologie (Lehman)

LE MYSTÈRE DITKO

OÙ EST PASSÉ LE CO-CRÉATEUR DE SPIDER-MAN, DE DOCTEUR STRANGE, DU BOUFFON VERT, DE DOCTEUR OCTOPUS, DE SPEEDBALL, DU CREEPER, DE HAWK & DOVE, DE THE QUESTION, DE CAPTAIN ATOM, DE BLUE BEETLE (DANS SA VERSION CHARLTON) ET D'UNE MYRIADE D'AUTRES PERSONNAGES DES COMICS ? PRATIQUEMENT DEPUIS LA FIN DES ANNÉES 60, STEVE DITKO S'EST FAIT UN DEVOIR DE NE PLUS ACCORDER D'INTERVIEWS ET DE NE PAS FAIRE D'APPARITION PUBLIQUE. TOUT, OU PRESQUE, EST RÉUNI POUR DONNER L'IMPRESSION D'UN RECLUS, D'UNE SORTE DE HOWARD HUGHES DES COMICS QUI SE SERAIT RETIRÉ DANS SA TOUR D'IVOIRE. COMIC BOX FAIT LE POINT...



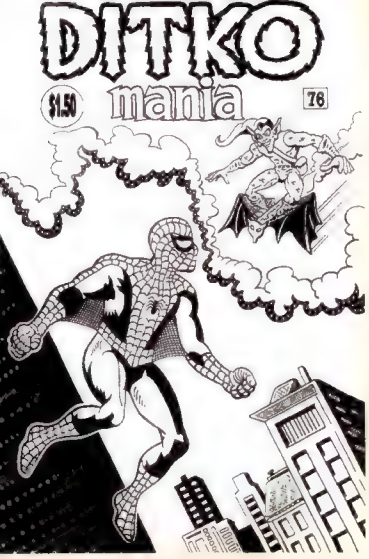
L'intérêt, la curiosité et ce sentiment de mystérieuse absence ont sans doute été relancés en 2007 par un documentaire de Jonathan Ross, **In Search of Steve Ditko**, diffusé sur la chaîne anglaise BBC Four, qui faisait état des pérégrinations de l'homme de télévision pour essayer de rencontrer son idole. Au terme de la quête, Ross et le scénariste/romancier Neil Gaiman arrivaient à se faire admettre à l'intérieur des bureaux new-yorkais de Ditko... Mais sous la promesse de ne rien diffuser ou raconter de l'entrevue. D'un seul coup le grand public découvrait ce "sphinx des comics" qu'est de longue date Steve Ditko, né en 1922, auteur de BD depuis 1953, co-créateur de Spider-Man en 1962 et de Docteur Strange en 1963... Dès les années 60, il apparaît qu'il mène une réflexion, suit une philosophie nommée l'Objectivisme (qui veut, entre autre chose que la barrière entre le bien et le mal soit clairement définie). Ses BD laissent alors une place de plus en plus grande à l'abstrait et à l'onirisme (ce qui est déjà manifeste dans ses décors de Docteur Strange et va encore se renforcer sur des concepts alternatifs comme Mister A, personnage en permanence entouré d'un discours symbolique). Ditko, c'est un homme qui refuse de se livrer au-delà de son art ou qui, sans doute, considère qu'il se livre déjà totalement dans ses histoires. Car, si l'homme se tait, l'artiste, lui s'exprime et est encore très actif de nos jours alors qu'il est dans sa 83e année ! Aux côtés de ses pairs comme Stan Lee ou Joe Simon (le co-créateur de Captain America), il est même sans doute plus productif. N'avions-nous pas dit qu'il s'était graduellement éloigné des comics "mainstream" depuis des années ? Oui, mais c'est pour mieux cultiver une production très personnelle, auto-publiée en compagnie de son compère Robin Snyder. Des ouvrages comme les **Ditko Package** ou d'autres fascicules au graphisme empreint de symbolisme, de calligraphie, qui alternent super-héros conceptuels et réflexions sur la société. Ainsi on retrouve des figures types de la mythologie de Ditko, comme ce qu'on pourrait appeler « le justicier au visage neutre », dans la continuité de

The Question (personnage Charlton aujourd'hui propriété de DC Comics, NDLR). D'ailleurs un énigmatique personnage nommé « The !? » ne cherche pas à cacher la filiation. Tout comme The Outline (qu'on peut traduire par « le Contour » ou le « Synopsis »), un personnage invisible qui arrive à influencer les pensées des gens qui méritent d'être punis. Miss Eerie est une sorte de Question au féminin qui porte un masque hideux sous un chapeau-feutre également typique de Ditko. Dans ses histoires les plus chargées de symboles, le message est clair. Par exemple dans **Ditko, etc.** (un des fascicules en question, publié en 2008) un énorme monstre enserre le monde des comics, symbolisant l'industrie de ce milieu. La bestiole hurle « *Que tous les talents s'unissent sous moi ! Vous n'avez rien à perdre sauf votre esprit d'indépendance !* » Et le « récit » s'étale ainsi sur plusieurs pages, comme un monologue dessiné. L'idée maîtresse dégagée par Ditko dans ces récits plus expérimentaux est que le désordre et la trahison (ou l'auto-trahison) naissent du compromis. Il l'écrit lui-même : « *tout est gris est à partir de là la raison du plus fort l'emporte, puisque les faibles se laissent avoir. La moindre faiblesse, le moindre écart, tend à faire du système une entité qui écrase l'individu. Le vertueux, lui, doit savoir ne pas céder* ». Et on imagine facilement que cette philosophie Ditko l'applique à lui-même aussi bien qu'à ses fans. D'autant que ces fascicules, tirés à très petits tirages et en dehors des réseaux de distribution habituels ne sont pas aisés à trouver. Mieux même : si vous faites partie des chanceux vous pouvez, sous certaines conditions draconiennes, récupérer l'email de l'artiste et discuter avec lui. Il est même affable nous ont confié certains de ses correspondants. À la condition expresse de ne rien reproduire de la conversation et que le dialogue ne s'égare pas sur son parcours professionnel. Lâchez le nom « Spider-Man » dans la discussion et vous avez toutes les chances de recevoir un grand « NON » écrit en lettres capitales en guise de réponse.

Reste que pour ses admirateurs, transmettre la passion d'un auteur qui joue la politique de la chaise vide ne se révèle pas une chose aisée. Cela n'a cependant pas découragé les plus passionnés. Il existe bien un fanzine spécialisé, **Ditkomania** (qui arrive bientôt à 75 numéros), qui traite de l'œuvre de Steve Ditko mais quand on s'intéresse à son tirage, on tombe des nues : en tout et pour tout 200 exemplaires de cette revue diffusée à travers le monde. Autant dire qu'il faut bien chercher pour la trouver. À croire que les responsables de ce livret ont le même souci du secret que leur idole ? Non, Rob Imes, qui en est à la fois le rédacteur-en-chef et l'éditeur a simplement constaté l'état des choses quand il a repris le titre, qui existe depuis plusieurs décennies : « *Le fanzine Ditkomania de Bill Hall dans les années 80 faisait partie de ce qu'on appelle la "small-press" et j'ai voulu conserver cela. Je ne suis pas intéressé par l'édition d'un joli magazine professionnel. Je veux garder l'esprit d'origine, où n'importe qui peut envoyer un article sur Ditko et a de bonnes chances d'être publié. J'ai commencé moi-même à contribuer à Ditkomania en 1992. C'était une joie pour moi et je veux que les gens ressentent le même plaisir. J'ai regardé les vieux numéros et je me suis rendu compte qu'en 1984 Ditkomania annonçait "moins de 200 abonnés". J'ai décidé d'être optimiste et de monter jusqu'à 200 ex de chaque numéro. Pour l'instant je n'ai épuisé aucun des tirages bien que le #66 et le #73 le soient presque (j'ai encore trois numéros de chaque !). Si la diffusion dépassait les 200, mettons 1000 lecteurs, je ne suis pas sûr que je pourrais continuer de le publier.* » Bref, la dimension artisanale est aussi subie que désirée. Surtout qu'aimer Ditko dans son ensemble, ce n'est pas seulement s'intéresser à ses super-héros Marvel, DC ou Charlton mais aussi s'intéresser à ses oeuvres les plus expérimentales, comme le souligne Rob : « *Même si j'aimerais bien que plus de gens découvrent l'œuvre de Ditko, je pense que la plupart des lecteurs n'apprécieraient pas son travail de la même manière qu'un passionné. Ditkomania cible plus le fan convaincu de Ditko que la grande masse. Je me dis que si quelqu'un est vraiment fan de Ditko, il finira par rechercher Ditkomania, tout comme il doit chercher les comics de Ditko qui sont parfois assez durs à trouver.* »

Longtemps, on est resté sans voir grand-chose. Mais ces dernières années, livres et fanzines ont (re) fait surface à la gloire de cet illustre absent. Pour le journaliste et historien des comics Craig Yoe (auteur de **The Art of Ditko**), cette recrudescence tient aussi à une question d'époque : « *Les gens qui comme moi ont grandi avec Ditko et dont les vies ont été si fortement affectées par ses travaux sont maintenant dans une position où ils peuvent écrire et créer des films sur lui. D'autres artistes sont soucieux d'être sous les projecteurs et sont même parfois devenus "surexposés". Mais Ditko fuit le regard du public et ironiquement cela le rend encore plus intrigant, les gens sont encore plus curieux et motivés pour écrire des choses sur lui* ». Pour Rob Imes, le raisonnement est similaire : « *Je pense que beaucoup parmi les vieux fans ont laissé tomber les comics au début des années 90 pendant la période "noire" et l'ère Image puis ont commencé à revenir à la BD vers la fin des 90's (c'est mon cas d'ailleurs). Beaucoup de ces gens n'aimaient pas la manière dont les comics modernes étaient faits, préféraient les anciennes BD avec lequelles ils avaient grandi et ont commencé à dépenser leur argent dans des publications et des livres traitant de ces vieux comics. Il y a tant de choses qui sont connues sur Stan Lee et Jack Kirby mais si peu sur la version de l'histoire selon Ditko. Et puis il faut dire que quand les films sur Spider-Man ont été des succès, le statut de Ditko s'est retrouvé relevé auprès de nombreux fans parce qu'il était le co-créateur du personnage. La publication de livres comme celui de Blake Bell en 2008 (Strange and Stranger: The World of Steve Ditko) a également généré beaucoup d'intérêt* ». D'où d'ailleurs le risque de quiproquo car ce n'est pas forcément dans l'homme-araignée que Ditko se reconnaît le plus. L'éventail est bien plus large. Une impression évidente pour Craig Yoe : « *Les travaux couverts par The Art of Ditko" concernant Charlton vers la fin des années 50 et vers le début des années 70 font partie des choses les plus innovantes que*

Ci-dessus : une couverture du fanzine DitkoMania. Vivant en recluse, il n'existe pas non plus de nombreux clichés de Steve Ditko. Du coup, une des rares photos de lui a servi de base au dessin ci-dessus.
Ci-dessous : une case issue des travaux récents de l'artiste.



Steve Ditko a pu produire. C'est étonnant et c'est ma période favorite. Ditko était au premier rang d'une avant-garde des comics dans laquelle on trouve également Jim Steranko, Alex Toth, Krigstein, autant d'artistes qui ont fait progresser les choses. C'est une chose que beaucoup de gens ne réalisent pas. Cette narration révolutionnaire que j'ai pu regrouper dans mon livre a été éclipsée par les merveilleuses créations que sont Spider-Man et Docteur Strange (avec le génie de Stan Lee) auquel vient s'ajouter ce côté "reclus façon J.D. Salinger". Mais Ditko était un innovateur des comics et je me suis employé à ce que cette compilation fasse la lumière là-dessus. »

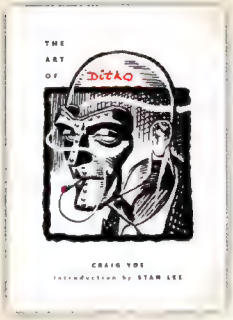
Nous vous avions déjà parlé de Craig Yoe dans un numéro précédent de **Comic Box**. Il est, par ailleurs, l'auteur de **Secret Identity**, l'ouvrage qui révélait la carrière du dessinateur initial de Superman, Joe Shuster dans des BD sado-maso. Bien que ce ne soit pas du tout le genre de Ditko, on est tenté de rapprocher les deux expériences puisque dans les deux cas elles tentent d'établir une face cachée : « *Ditko est vivant tandis que Joe Shuster est mort, depuis bien avant que j'écrive mon livre sur lui, mais Steve n'a guère été plus coopératif que Joe !* » lance Yoe comme une boutade. Car il ne faut pas s'étonner. Si l'auteur n'apparaît pas en public et ne répond pas aux interviews, même **Ditkomania**, qui mériterait sans doute le mieux le statut de fanzine officiel est un peu dans le flou quant à la réaction du maître, comme l'explique Rob Ines : « *Ditkomania n'est pas soutenu par Steve Ditko. Je ne sais honnêtement pas ce qu'il pense de notre publication mais il reçoit des exemplaires que nous lui envoyons via son co-éditeur, Robin Snyder* ». Ce qui inspire cette comparaison à Yoe : « *C'est étonnant comme Steve Ditko et Stan Lee sont opposés. Stan adore l'attention du public, répondre aux interviews. Il a fait plus qu'il en devait. Il a eu la générosité de m'écrire l'introduction de mon livre. Et Lee a été plein d'éloges sur Dikto dans cette introduction. Ditko ne pourrait pas être plus différent de Lee. Mais c'est sans doute ce qui a fait qu'ils soient une si bonne paire sur Spider-Man et Dr. Strange. Les opposés peuvent s'attirer et provoquer des choses différentes, faire un boulot incroyable ensemble !* »

Craig Yoe est même monté un cran plus haut dans le culot en organisant un débat avec un "Faux Ditko" au Museum of Comics And Cartoon Art (MoCCA) de New York. Surréaliste : puisque Ditko ne vient pas à son public, l'historien a mis sur pied un avatar : un imitateur de Ditko qui vient répondre à sa place : « *Ce Ditko-imposteur utilise des dialogues tirés des rares interviews que le vrai Ditko a donné dans le temps. Donc les réponses qu'il donne sont authentiques. Elles reflètent l'état d'esprit de Ditko à un certain moment de sa vie tout au moins. Je ne prétends pas savoir ou vraiment comprendre ses sentiments actuels. Je respecte Ditko mais dans le même temps je pense que faire un livre sur lui est une chose honorable et promouvoir cet ouvrage d'une manière drôle est en ligne avec ce que sont les comics selon moi. C'est quelque chose que j'ai appris de Stan Lee. D'ailleurs on a également un Faux Stan Lee. Je suis un historien des comics, j'aime présenter l'histoire de la BD d'une manière haute en couleurs aussi bien dans mes livres que dans mes conférences* ».

Quand même. Si le vrai Ditko n'aime pas parler, aime-t-il qu'on parle à sa place, que ce soit par le biais de livres ou de conférences ? Là aussi, c'est difficile à dire. Le Sphinx ne baisse pas sa garde, comme Craig Yoe a pu en faire l'expérience : « *Ditko m'a écrit après que je lui ai envoyé un exemplaire de mon ouvrage et il ne m'a pas dit qu'il désaprouvait. Par contre il m'a renvoyé le livre en me disant que lui n'en avait pas besoin. Il est pragmatique !* » Rêche le bonhomme ? Sans doute pas : « *Comme je l'ai mentionné dans le livre, Ditko a un grand sens de l'humour et est très amical et généreux à ses heures. J'avais contacté Steve quand je me suis lancé dans l'écriture du bouquin, en lui offrant la possibilité de s'impliquer à tous les niveaux qu'il désirait. Il a poliment décliné en disant qu'il n'avait pas la propriété intellectuelle du matériel utilisé (des histoires comme celles de Charlton ne lui appartiennent pas, NDLR). Je suis passé à autre chose et puis je lui ai dit que j'apprécierais tout conseil pour ce livre. Il a blagué et m'a répondu que si je voulais des conseils je n'avais qu'à aller voir un prêtre !* » Pas de doute, même si c'est avec beaucoup d'humour, Steve Ditko ne fait aucune concession. Même pas avec ses plus grands fans. La seule réponse possible pour eux ? Pratiquer un amour totalement désintéressé, ce qui ne choque pas outre mesure Craig : « *Un lecteur m'a écrit pour me dire que "The Art of Ditko", avec son design, ses écrits sur les coulisses et son format était "comme une lettre de fan à Ditko". Je dirais que c'est un amour non réciproque ! Le poète Abraham Cowley a écrit que la plus grande des peines est d'aimer, si cet amour est vain. Alors il faut prendre tout ça comme de gros bisous à Steve !* » Un amour sans retour, qui contribue à entretenir le mythe !

Xavier Fournier

Les ouvrages auto-édité de Steve Ditko peuvent être commandés auprès de Robin Snyder (RobinBrigit@comcast.net). On peut se procurer Ditkomania dans de rares librairies spécialisées ou sur la page dédiée de Rob Imes (http://www.ditko-fever.com/dmreturns.html).The Art of Ditko, de Craig Yoe, est disponible dans les librairies pratiquant l'import ou sur des sites de type amazon. Vous pouvez également consulter le blog de Craig Yoe (http://superitch.com/).



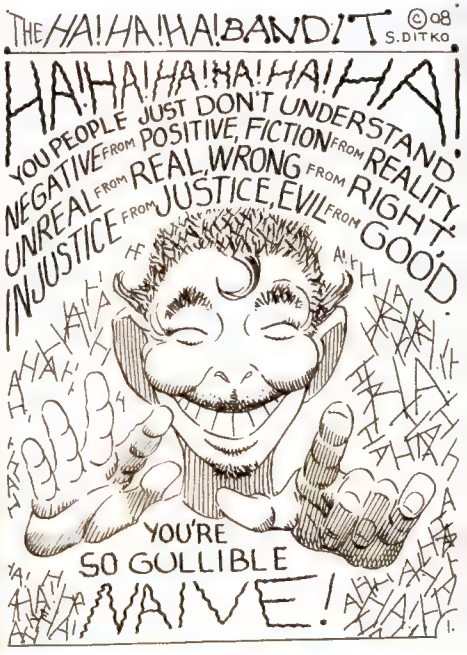
En haut : une autre couverture de Ditko-Mania, avec Spider-Man, un personnage que Ditko a co-créé mais dont il ne veut plus entendre parler.

Ci-dessus : la couverture du livre de Craig Yoe qui a servi de base à l'exposition avec un "Faux Steve Ditko"... Only in America !

À droite : quand Steve Ditko parodie le Joker pour dénoncer la société. Un dessin publié en 2008.

Ci-dessous : The Outline, une version "transparente" de The Question.

THE OUTLINE
YOU BOTH HAVE DONE A GREAT JOB IN ORGANIZING MY COLLECTION
IT'S BEEN A VERY REWARDING EXPERIENCE
WELL BE DONE TO MORROW


THE HA! HA! HA! BANDIT ©08 S.DITKO
HA! HA! HA! HA! HA! HA!
YOU PEOPLE JUST DON'T UNDERSTAND
NEGATIVE FROM POSITIVE, FICTION FROM REALITY
UNREAL FROM REAL, WRONG FROM RIGHT
INJUSTICE FROM JUSTICE, EVIL FROM GOOD.
YOU'RE SO GULLIBLE
NAIVE!

L'ASSOCIATION OMEGA PRÉSENTE

6ème SALON INTERNATIONAL DE LA BD DU VALENCIENNOIS

10 ANS

24 ET 25 AVRIL 2010

salon2010.blogspot.com

LES NYMPHÉAS AULNOY-LEZ-VALENCIENNES

Sam. 14h-19h / Dim. 10h-19h

5 €

PAOLO RIVERA
Marvel Mythos, Spider-Man...

TOMMY LEE EDWARDS
Marvel 1985, Wolverine...

MELISSA EDWARDS
Earth X...

MARCO CHECCHETTO
Am. Spider-Man, Daredevil...

MARIO ALBERTI
Am. Spider-Man, X-Men...

CARMINE DI GIANDOMENICO
Spider-Man Noir, Daredevil...

MARCOS MARTIN
Am. Spider-Man, Dr Strange...

JAVIER RODRIGUEZ
Am. Spider-Man, Dr Strange...

PASCAL FERRY
Ult. Fantastic 4, Ult. Iron Man 2

DAVID LAFUENTE
Ult. Spider-Man, Hellcat...

panini COMICS · COMIC BOX · DELCOURT · astro city · Contours Directs

D'UN NATUREL DISCRET, SEAN CHEN N'EN EST PAS MOINS DEVENU UNE VALEUR SÛRE DE MARVEL, FAISANT DEPUIS PLUS DE 15 ANS LE BONHEUR DES FANS, D'IRON MAN NOTAMMENT. ET PUISQUE L'ON PARLE DU VENGEUR DORÉ, SEAN VIENT DE REVENIR LE CROQUER APRÈS UNE PETITE INFIDÉLITÉ POUR ALLER CHEZ DC COMICS. ENTRETIEN AVEC UN ARTISTE QUI A PLUS À DIRE QU'IL N'Y PARAÎT...

BIO•REPÈRES

- Iron Man vol. 3
- Nova
- Wolverine
- X-Men: The End
- Dark Reign: Fantastic Four
- Iron Man: I am Iron Man

TRAVAIL À LA CHEN

© MARVEL

Il paraît que vous habitez dans la ville où a grandi Peter Parker, près de New York ?
C'est vrai ! (*rires*). Mais cela n'a pas guidé mon choix au moment de m'y installer. C'est surtout un endroit dans lequel je pouvais me payer un logement. Et quand j'ai dit à Marvel où j'habitais, ils m'ont dit : « *Hey, mais c'est la ville d'où vient Spider-Man !* ». J'avoue que je ne m'en rappelais plus.

Je note quand même un message dans tout cela, c'est que vous avez du mal à avoir la belle vie avec votre métier de dessinateur de comics...
Oh, vous pouvez très bien vous en sortir en étant dessinateur de comics. Mais c'est un métier qui est très chronophage. Si vous êtes rapides, vous vous en sortirez mieux que d'autres. Ce n'est pas mon cas, hélas. Et même en étant sur des séries très populaires et qui ramènent des royalties importantes, il faut tenir le rythme mensuel qui est assez infernal.

En parlant de rythme, Marvel essaie justement d'aider les artistes en leur mettant à disposition des bases de données entières de modèles 3D pour les villes, les décors... Ils font beaucoup pour vous faciliter le travail de recherche. Vous n'arrivez pas à en profiter justement ?
Vous savez, je travaille à l'ancienne. Beaucoup de mes amis artistes utilisent les ordinateurs à fond. Moi, je fais tout à la main, comme toujours. J'aime le défi de l'artiste face à sa page essayant de produire quelque chose. Et même s'il y a aujourd'hui toute une technologie disponible qui peut nous aider à aller plus vite, je trouve cela trop facile. Où est la créativité ? Où est l'intérêt ?

Vous pensez que c'est tricher que d'utiliser les ordinateurs pour gagner du temps ?
Oh non ! Ce n'est pas ce que j'ai dit. Il n'y a rien de mal à utiliser des photographies ou des modèles. Mais j'ai passé tellement de temps à apprendre à tout dessiner à partir de rien parce que je croyais que c'était ce qu'il fallait faire. Beaucoup d'artistes ne pensent pas comme moi. J'ai dû être induit en erreur quand j'étais jeune et que j'ai choisi ce métier (*rires*). Mais je ne regrette pas. Je le prends comme un challenge quotidien !

Vous vous considérez comme un artiste lent ?
J'ai tendance à penser que je suis lent. J'arrive à peine à tenir la cadence du mensuel. Mon rythme naturel serait de 5 à 6 semaines par épisodes. Je peux faire un épisode en un mois mais en travaillant vraiment très dur. En prime, j'ai maintenant un bébé à la maison dont je m'occupe et forcément, ça demande aussi de l'attention. Avec 10 numéros par an, je serais mieux. En prime, en vieillissant vous vous rendez compte qu'il y a des tas d'autres choses que vous voudriez faire mais vous n'en avez pas le loisir parce que le travail est très prenant.

On vous a vu sur les premiers épisodes de Nova. Puis vous partez brutalement chez DC pour faire Salvation Run, et quelques mois après à peine, vous êtes de retour chez Marvel. Que s'est-il passé ?
Souvent les artistes ont des préférences en termes de personnages ou de compagnies, même. Je suis arrivé dans ce métier sans avoir lu beaucoup de comics de super-héros américains. Je lisais **Heavy Metal** avec du contenu qui était principalement importé d'Europe et des tas de mangas. Du coup, je ne me sens pas de fidélité ou d'attache particulière (*aux super-héros*). Ça me permet de regarder ce qu'on me propose avec plus d'objectivité. Je regarde ce qu'on va me payer, avec qui je vais travailler, quelle sera la promotion autour du projet, est-ce que j'aime l'éditeur, etc. Avant, je restais longtemps sur les séries. J'ai fait trois années d'affilée sur **Iron Man**, par exemple. Mais j'ai réalisé que si vous voulez progresser un peu dans ce business, il vaut mieux parfois aller dans la maison d'en face pour voir un peu comment cela se passe et vous faire désirer par la compagnie que vous avez laissé. Le crochet par DC, l'an dernier, a été très bon pour ma carrière. Je comprends que cela ait pu perturber les fans et je m'en excuse, mais c'était une bonne décision. Maintenant, j'essaie de rester un à deux ans avant de penser à bouger de nouveau.

Est-ce que cela veut dire que Salvation Run a été également un projet difficile parce que : 1) c'était votre premier pour DC et 2) parce qu'il y avait trop de nouveaux personnages à intégrer en peu de temps ?
Oh oui, ça c'était vraiment un mauvais choix. Une décision de business qui a éclipsé une décision créative. On m'a proposé cette mini-série en me disant que c'était un projet important. J'ai accepté de le faire. Mais en débarquant, j'ai réalisé qu'il y avait déjà pas mal de problèmes. Tout d'abord, il avait été mis au planning depuis un certain temps et je prenais le train en marche alors que je ne connaissais pas du tout les personnages ! Et le résultat final est ce qu'il est. Je ne sais pas ce que DC en pense mais, pour moi, c'est loin d'être mon meilleur travail. En même temps, j'étais arrivé à un point de ma carrière où Marvel ne voulait pas m'augmenter. Je suis donc parti et quand je suis revenu, j'y avais gagné ! Mais cette année faire **Salvation Run** a été difficile, tant pour le travail que nerveusement.

Vous revenez sur Iron Man et c'est comme un retour aux sources pour vous vu qu'Iron Man avait été la série qui vous avait révélé chez Marvel. Comment cela fait de revenir sur un personnage auquel finalement le public vous identifie beaucoup ?

D'un point de vue marketing, c'est Joe Quesada et les éditeurs qui pensaient que je serais à ma place créativement et commercialement sur ce projet. J'étais d'accord avec eux pour revenir dessiner **Iron Man**, c'est assez peu commun de revenir à une série qu'on a faite il y a longtemps comme cela. Mais j'ai pas mal de problèmes avec les dessins de cette série, maintenant. La technologie me prend très longtemps à dessiner. Rien que dans le comic-book que je réalise en ce moment, qui est une adaptation du premier film d'*Iron Man*, il y a 3 ou 4 armures différentes. A chaque fois que l'armure est visible sur une page, elle est mise en valeur avec beaucoup de détails. C'est là que je me rappelle que c'est si difficile à dessiner et que c'est ce qui avait fini par me peser la première fois (*rires*). Et même si je pense que je m'en sors plutôt pas mal vu ma formation initiale de dessinateur industriel. J'ai fait pas mal de dessin techniques du coup, ça me va assez bien de dessiner les univers technologiques.

En haut et en bas : la saga de X-Men The End, répartie sur trois mini-séries, aura occupé l'artiste pendant plusieurs années. Au centre : Dark Reign: Fantastic Four.

Est-ce que vous trouvez un personnage plus difficile à réaliser cette fois que la précédente ?

Hmm... Pas vraiment. Je trouve que l'adaptation du film est finalement assez proche de ce que je faisais avec Kurt Busiek, il y a dix ans. Pepper Potts au premier plan, Tony Stark avec un bouc... Sérieusement, on dirait le même comic-book... en plus moderne. Et Marvel réimprime mon ancienne série en même temps que cette nouvelle précisément pour dire au lecteur : « *Hey vous avez aimé le film, regardez ce qu'on a fait* ». Je pense qu'ils m'ont aussi rappelé sur la série parce que ça avait un sens, ça avait porté chance à tout le monde, moi le premier. C'est très bien comme cela.

Depuis quelques années, c'est la version d'Adi Granov qui fait loi dans les comics d'Iron Man, est-ce que cette nouvelle façon de présenter Iron Man a changé votre façon de travailler sur le personnage?

Oh oui ! Lors de mon premier passage sur la série, c'était un look très brillant, très doré. Et j'ai passé beaucoup de temps à copier les reflets des rutilantes voitures de sport. Mais aujourd'hui, l'armure a un aspect plus métal brossé, moins brillant. Aussi, l'armure ressemble plus à une arme conçue par l'armée qu'à un uniforme de super-héros. Je trouve qu'Adi Granov a fait un boulot fantastique en adaptant l'armure pour le film. Et je respecte son design à la lettre puisque mon bouquin est dérivé du film. Je l'aime beaucoup plus que l'ancienne armure ! (*rires*)

Qu'est-ce que votre adaptation, qui arrive tout de même deux ans après, apporte au lecteur qui a vu le film ?

Une nouvelle perspective. Nous avons aussi intégré des scènes coupées ou non tournées du script original. C'est à la fois un prequel pour le deuxième film et une adaptation du premier. Et, personnellement, j'ai beaucoup aimé le film **Iron Man**. Je trouve que Marvel a vraiment trouvé le ton idéal pour rendre justice au personnage tel qu'il est dans les comics. En même temps, je réalise que j'ai travaillé sur la série pendant des années et regardez l'influence qu'a eu Adi en y travaillant qu'une seule année ! J'ai de gros progrès à faire pour en arriver là.

C'est aussi parce que son style colle mieux... Ce n'est pas contre vous !

Le truc avec le film, c'est qu'il y avait tellement de chose à mettre dedans, et ils ont réussi à tout condenser. Il est bien qu'on en tire le comic-book maintenant pour justement développer un peu mieux certaines intrigues.

Vous n'avez pas pensé justement à faire évoluer votre style, dans le sens d'une modernité que vous avez l'air d'apprécier en tant que lecteur ?

J'aimerais vraiment m'y mettre ! Mais ceux qui changent leur style sont probablement plus naturellement doués que moi artistiquement parlant. Je dois travailler beaucoup pour arriver au niveau de certains. Et je n'ai pas le luxe de choisir mon style. Parfois, je n'arrive pas à me représenter d'autres façons de dessiner dans ma tête. J'aimerais que mon trait soit plus proche d'un Travis Charest ou d'un Jimmy Cheung, mais je ne sais pas faire autrement, pour l'instant. Je suis très influencé par de nombreux artistes et j'aimerais que mes planches ressemblent aux leurs. Si vous me demandez, j'échoue en tant qu'artiste tant que je ne dessinerais pas comme Travis ! (*rires*) Enfin, pour l'instant, on m'accepte, c'est déjà pas mal.

Vous faites aussi partie d'un collectif d'artistes qui s'appelle « The Blvd ». Comment cette fine équipe fonctionne et pourquoi n'y a-t-il pas de projet collectif avec cette brochette si talentueuse ?

A chaque fois que vous avez des artistes qui sont copains entre eux, ils veulent former un studio et nous ne sommes pas différents des autres. Mais tout cela est très virtuel parce que nous n'avons de studio que le nom. On se voit surtout dans les conventions, ça nous permet de prendre de meilleurs emplacements et de payer moins cher. Parfois, on sort un sketchbook collectif mais c'est tout. Chacun a ses projets. De temps en temps, on se refile les infos sur tel projet ou on se recommande entre nous. Mais ça ne va pas plus loin que ça. Tommy Lee Edwards, Bernard Chang ou John Paul Leon ont des styles très différents, inimitables, j'apprends beaucoup avec eux.

Est-ce qu'il vous est déjà arrivé de prendre un projet en main et d'être déçu par le script ou déçu par le marketing du studio ?

Mmmm... Vous savez, je réalise très bien quelle est ma place dans ce business. Je suis un des membres d'une grande équipe. On m'amène sur les projets pour visualiser les choses. Je fais ce qu'on me dit parce qu'à la fin, les personnages ne m'appartiennent pas. Non, pour ce qui est des déceptions, c'est plutôt du côté des encreurs que je regarderais. Là oui, il m'arrive d'être furieux. Je mets beaucoup de temps et d'énergie dans mes planches, avec pas mal de détails. L'encreur, qui passe derrière, peut améliorer ce travail ou le saboter. Mais c'est très difficile à évaluer à l'avance. Mais c'est une source de frustration.

Beaucoup de dessinateurs semblent avoir le même problème... Quel serait l'encreur qui vous va bien ?

Oh je ne sais pas... J'en ai eu beaucoup. Mais j'aime bien Sandy Florea qui m'a encré sur **X-men : The End**. Il a vraiment embelli

mes planches en y ajoutant une belle texture. Je me rappelle avoir reçu les pages encrées en me demandant si c'était bien moi qui avait dessiné ça !

Vous avez mentionné X-Men : The End. Vous avez passé pas mal de temps sur cette collection de mini-series avec Chris Claremont. Comment arrivez-vous à rester motivé alors que vous savez très bien que dans l'univers X, vous êtes plutôt sur une série de second plan ?

(*rires*) J'ai toujours voulu faire les **X-Men**. J'aime la dynamique de ce groupe. Donc, quand ils sont venus avec le projet, j'ai entendu « *X-Men* », j'ai foncé sans regarder ! Et puis, j'ai découvert qu'il s'agissait d'une série se passant dans un futur alternatif et ça m'a moins plu. Mais en dépit de cela, c'était quand même bien de dessiner tous ces personnages. Même si la série a duré très très très longtemps (*rires*). Le défi sur une série futuriste est que rien n'ayant déjà été créé, il a fallu tout designer de A à Z : les décors, les costumes, l'architecture. Ça a été beaucoup de travail. Tout spécialement pour les costume parce qu'il fallait imaginer quelle évolution les costumes des X-Men actuels auraient 20 ans plus tard. Mais cela dit, ça a été une bonne expérience. Je suis relativement satisfait du résultat. Il faut aussi se souvenir qu'au moment où le projet a été lancé, le concept « *the end* » qui raconte les dernières aventures des héros Marvel était très à la mode. Ça m'avait semblé une bonne idée de m'y investir. Maintenant, la mode est passée, que voulez-vous...

Dark Reign: Fantastic Four est surtout une mini-série qui met en scène les enfants de Mister Fantastic et la Femme Invisible. Généralement, les créateurs n'aiment pas trop les enfants dans les comics. Quelle est votre opinion ?

J'assume que c'est vrai. Mais pour moi ça ne fait pas de différence. Les enfants sont fun. Ça me change des gros mecs musclés. Je savais avec ce projet qu'on allait être assez déconnectés de la série principale des FF. Je ne me suis pas plaint que ce soit les enfants qui soient mis en avant, j'aime dessiner les personnages... Femmes, enfants, vieilles dames, chiens, tout me va ! (*rires*)

Vous avez fait pas mal d'épisodes uniques ou de mini-séries depuis que vous êtes revenu chez Marvel. Il n'y avait que cela de disponible ou vous aviez peur de vous lasser d'un personnage ?

Oh, il y a une raison derrière tout cela. Je viens d'être papa pour la première fois. Et quand on devient père, cela prend pas mal de temps. Je ne voulais donc pas m'engager sur une série sur le long terme. Je ne peux plus faire comme avant et risquer d'être en retard. Vous savez comment c'est. On a le temps de faire le premier numéro, moins pour le second et au troisième, on commence à être en retard. Je ne voulais pas que ça arrive, donc le système des mini-séries me convient parfaitement. En prime, on me permet pour un ou deux numéros de collaborer à des séries qu'on ne me propose pas forcément d'habitude, comme **Mighty Avengers**. Donc, je n'y vois que des avantages.

Vous avez fait ce défi « Comic Artists Face Off » avec Bernard Chang pour MTV*, une espèce de bataille navale avec des dessins. Comment ce truc vous a été proposé ?

C'était pour la Asian American Comic Book Convention à New York. C'est une convention qui met en valeur les créateurs d'origine asiatique. La personne qui organise ça a plein de contacts dans les médias et le marketing. MTV s'était effectivement déplacée pour l'occasion. Ils voulaient qu'on fasse quelque chose. Et Bernard Chang, qui est un de mes meilleurs amis est du genre « *showman* », il a toujours des idées farfelues... Il aime être devant les caméras. Ce n'est pas DU TOUT mon style, ça me rend nerveux (*rires*). Mais quand Bernard est arrivé avec les caméras, j'ai fait contre mauvaise fortune bon cœur, je savais que je n'arriverai pas à m'esquiver (*rires*). C'est vrai que je suis très influencé par la pop-culture. Je regarde beaucoup la télévision, trop sans doute... Et j'ai un certain sens de l'humour. Il fonctionne bien, spécialement quand je suis avec Bernard (*rires*).

Maintenant, on vous attend ensemble sur un comic-book !

Oh, on collabore pas mal... mais dans de l'illustration publicitaire, plutôt.

Des gens comme Greg Pak sont très actifs dans la défense des personnages asiatiques dans les comics et lui-même a créé Amadeus Cho pour cette raison. Que pensez-vous de ce combat et d'une initiative comme le livre sorti sur ce sujet, Secret Identities, qui expose les créateurs et les personnages asiatiques ?

Je sais que de nombreux artistes asiatiques américains que je connais sont très concernés par le sujet. Pour de nombreuses raisons, je vais être honnête, ce n'est pas quelque chose sur lequel je passe beaucoup de temps, ce n'est pas mon combat. Je serais un peu comme Jim Lee qui ne s'exprime pas vraiment sur le sujet et pointe plutôt son travail pour parler de ces choses-là. Quand des opportunités surviennent, comme avec cette convention dont je parlais plus tôt, je participe, je me rends disponible. Mais cela s'arrête là, je suis avant tout un artiste.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

* http://www.mtviggy.com/video/quicky-comic-artists-bernard-chang-sean-chen

En haut et en bas : Sean Chen n'est resté que quelques mois sur la série Nova, mais il a eu l'occasion de dessiner le personnage dans tous ses états. Au centre : War Machine.

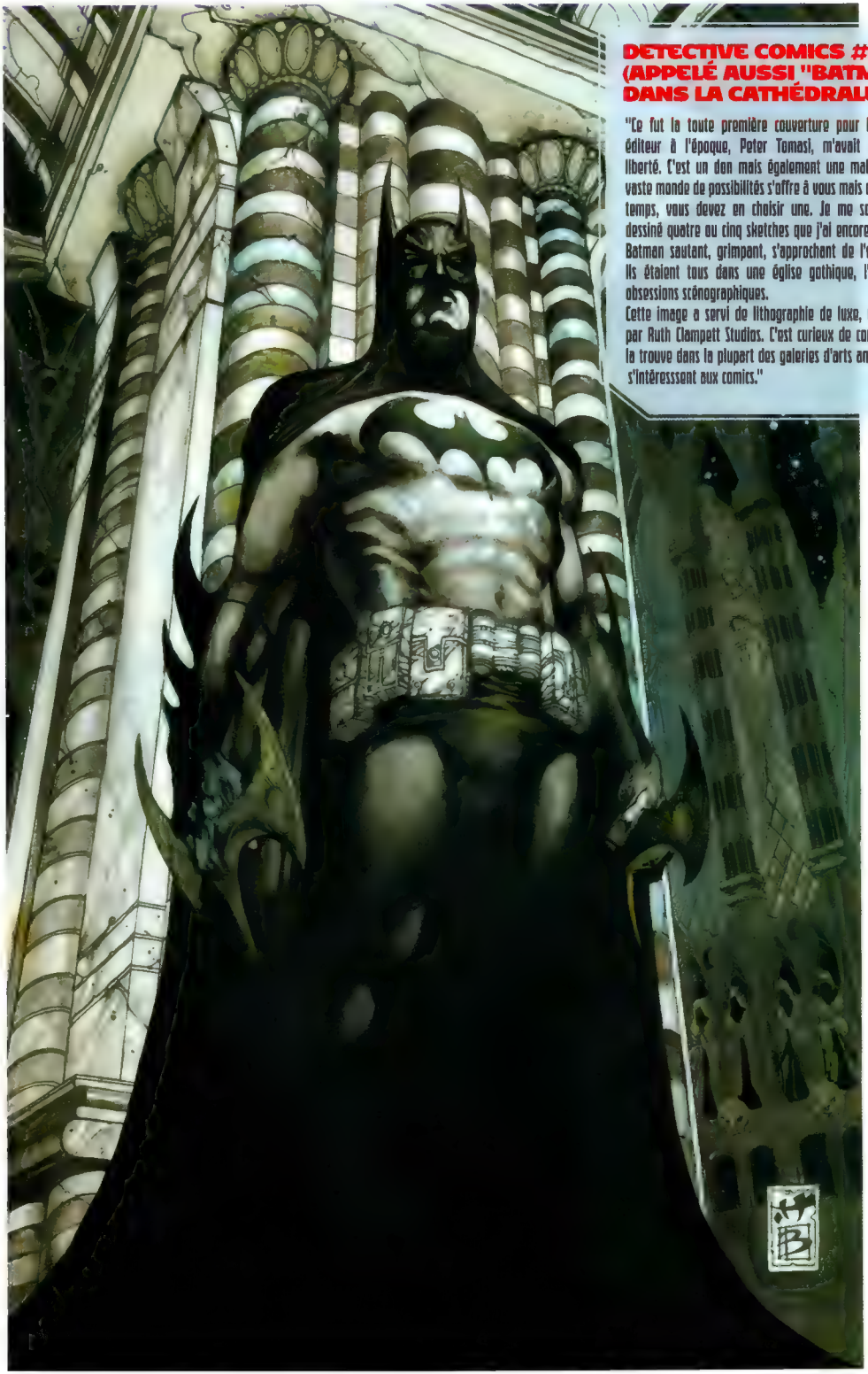
Simone Bianchi

PAS DE DOUTE : L'ITALIEN SIMONE BIANCHI EST UN ARTISTE. UN ILLUSTRATEUR COMPLET. LE PRINCE D'UNE OMBRE QUI LUI SERT À SCULPTER DES ANATOMIES TYPÉES, SANS PAREILLES DANS L'UNIVERS DES COMICS. ON SENT LE RELIEF, LA CHAIR, LE MUSCLE. ET COMME LE TOUT EST FAIT AVEC DU COEUR, L'AMBIANCE EST LÀ, AUSSI, POUR FINIR DE DONNER DU POIDS À L'ENSEMBLE. VIGNETTE OU COUVERTURE, CHACUNE DE SES IMAGES EST UN VÉRITABLE UNIVERS, QU'IL AGISSE CHEZ DC OU MARVEL. DES PLANCHES CONTACT S'IMPOSAIENT. IL A IMMÉDIATEMENT RÉPONDU PRÉSENT !

© MARVEL, INC.

WOLVERINE #55

"Au départ, cela devait être totalement différent. J'avais une autre idée de couverture, celle avec Wolverine et Dents-de-Sabre, en entier, s'affrontant, comme dans les couvertures des précédents numéros.
Puis j'ai réalisé qu'il n'y avait pas de gros plans parmi ces couvertures, et croyez-moi, j'aime les gros plans autant que les détails. J'ai donc décidé d'en faire un. À l'époque ma petite amie a pris quatre ou cinq photos de moi (en fait, je sers de modèle pour Wolverine sur toutes mes couvertures) et quelques heures après, cette illustration était finie. De mon point de vue, c'est l'une des couvertures les plus rapides, les plus instinctives et belles que j'ai jamais faites.
Cette image a été utilisée pour un poster en Italie et aux USA. Panini l'a également imprimée sur un t-shirt pour l'Europe. Plus récemment, nous l'avons utilisée pour le fond de mon site internet."



DETECTIVE COMICS #820 (APPELÉ AUSSI "BATMAN DANS LA CATHÉDRALE")

"Ce fut la toute première couverture pour laquelle mon éditeur à l'époque, Peter Tomasi, m'avait donné toute liberté. C'est un don mais également une malédiction : un vaste monde de possibilités s'offre à vous mais dans le même temps, vous devez en choisir une. Je me souviens avoir dessiné quatre ou cinq sketches que j'ai encore. J'ai dessiné Batman sautant, grimpant, s'approchant de l'observateur... Ils étaient tous dans une église gothique, l'une de mes obsessions scénographiques.
Cette image a servi de lithographie de luxe, une "gyclee" par Ruth Clampett Studios. C'est curieux de constater qu'on la trouve dans la plupart des galeries d'arts américaines qui s'intéresssent aux comics."

© DC COMICS, INC.

BIOFAIRY (POSTER POUR "LUCCA COMICS AND GAMES 2005")

"Lucca est la grande convention de comics en Italie et c'est aussi l'une des plus grandes au monde. Comme je suis né là-bas et que j'y ai grandi, vous comprendrez pourquoi j'étais très fier d'accepter ce travail. Par la suite, il a été transformé en lithographie et en statue. Pour vous expliquer combien j'y tiens, c'est le seul dessin dont je ne me séparerai jamais. Il domine mon studio, dans un cadre fait spécialement par mon père (le peintre Giampaolo Bianchi)."

ASTONISHING X-MEN # 25

"C'est la première couverture réalisée pour ce que je considère être mon travail le plus important et le plus prestigieux chez Marvel : Astonishing X-Men. Pour la plupart de mes couvertures, je réalise deux ou trois sketches, mais pour celle-ci, j'en ai fait six ou sept. Je changeais la position du Fauve et de Tornade à chaque fois. La Terre en arrière-plan est un hommage à l'une de mes séries TV préférées : Heroes, saison 1. Si vous regardez attentivement, vous verrez la Californie d'un côté, qui représente les USA, le pays pour lequel je travaille, mon second foyer et l'Italie de l'autre côté, mon vrai foyer."

© MARVEL, INC.

LE NOIR SEMBLE ALLER À MERVEILLE À CET ARTISTE TOUCHE-À-TOUT QUI A PARADOXALEMENT COMMENCÉ EN VENDANT SES SERVICES COMME COLORISTE. TECHNOPHILE CONVAINCU, IL ŒUVRE ÉGALEMENT SUR LES MOTION COMICS (CES COMICS ANIMÉS DISPONIBLES SUR ITUNES). PLUS OCCUPÉ QUE JAMAIS, DENNIS CALERO FINIT ACTUELLEMENT LA SECONDE SÉRIE DE X-MEN NOIR TOUT EN REGARDANT VERS L'AVENIR ET L'ÉCRITURE. ET COMME EN PRIME IL A LE CONTACT FACILE, NOUS N'AVONS EU AUCUN MAL À LE FAIRE PARLER...

BIO-REPÈRES

- Cowboys & Aliens
- Supergirl and the Legion of Super-Heroes
- X-Factor
- X-Men Noir
- Wolverine: First Class
- X-Men Noir: Mark of Cain

CALERO SCOPE

Commençons par quelque chose de léger. Votre Twitter est hilarant pour ceux qui comprennent l'anglais... Et vous n'y allez pas avec le dos de la cuillère pour promouvoir X-Men Noir ! Avec des posts comme : « si vous n'achetez pas X-Men Noir, il trouvera votre mère et lui fera l'amour » ou « X-Men Noir rendra votre trou de balle superflu parce qu'il va vous exploser le cul »... On est dans un genre de marketing assez particulier ! C'est un exutoire pour relâcher la pression ?

J'ai tendance à penser que je suis un boute-en-train. Fred Van Lente, le scénariste de **X-Men Noir**, et moi-même ne sommes probablement pas normaux (*rires*). Twitter est un outil assez personnel où l'esprit s'exprime de façon brute, en quelque mots. Et c'est vrai que c'est assez libératoire. Je crois que la plupart des gens ne comprennent pas que je ne vais pas aller dans la rue et dire ces choses là ou dire « *je hais untel* » ou insulter le gouvernement... Twitter, c'est mon subconscient qui parle. Une pensée instantanée, qu'on partage avec le monde. Et je crois que parce que c'est Twitter et pas une interview ou un bouquin, il y a une connivence avec le lecteur. Le lecteur n'est pas offensé.

Et est-ce que ça donne des résultats sur les ventes de vos séries?

Vous savez, en marketing, ce n'est pas seulement la quantité vendue qui compte mais c'est si on parle de votre travail. Et mes tweets ont été repris par MTV, sur plein de sites Internet. C'est une situation où certaines personnes ont trouvé mes écrits assez drôle et leur popularité a dépassé le cadre du millier de personnes qui me suit. Donc, pour moi, l'objectif est atteint. J'ai toujours pensé que si 1% de la population mondiale achetait mes séries, je serais très riche et je n'aurais plus besoin de travailler. Plus de gens entendent parler de **X-Men Noir**, mieux je me porte ! (*rires*) Avant que la série sorte, je ne parle que de qualité et d'envie de faire le meilleur comic-book possible. Après la sortie, l'idée est que le plus grand nombre s'y intéresse.

Vous avez mentionné Fred VanLente, de qui vous êtes très proche. Comment est arrivée l'idée de ce strip en commun que vous avez mis sur votre blog, "Two bears" ?

(*rires*) Ce strip a été bien plus loin que je ne l'aurais imaginé mais il y a une histoire vraie derrière ça. Nous étions à Aspen (*station réputée pour ses pistes de ski dans le Colorado, NDLR*) à l'enterrement de vie de garçon de Nate Crosby, qui est également notre éditeur sur **X-Men Noir**. On a pas mal crapahuté dans la nature et de nombreux locaux ne cessaient de nous mettre en garde sur notre comportement pour ne pas attirer ou énerver les ours de la région : ne pas laisser trainer de nourriture, ne pas les approcher, etc. Et avec Fred, on a fini par nous demander comment on réagirait si on était deux ours obsédés par le contenu des poubelles à Aspen. Ça nous a amusé. Je pourrais améliorer le trait et polir les dialogues pour le lancer commercialement, mais j'aime le côté spontané du strip tel qu'il est.

Je note que vous partez en vacances avec votre éditeur, tous les artistes ne font pas ça... C'est le bon côté d'être "local", d'habiter New York?

D'abord, je pars avec mes amis. Il se trouve que l'un d'entre eux est aussi éditeur. Mais, oui, être de la région est un plus.

Certains artistes disent toujours que traîner chez Marvel, habiter à côté permet toujours de faire quelques affaires, ça a été le cas pour vous aussi ?

En effet. Quand j'ai commencé dans le métier, on était en 94-95 et l'Internet n'était pas vraiment ce qu'il est aujourd'hui. J'ai été un des premiers à fournir un service de colorisation digitale à Marvel et, à l'époque, à Acclaim Comics. Et aujourd'hui, je réalise pour eux des Motion Comics. J'ai toujours su que j'avais intérêt, pour ma carrière, à utiliser les dernières technologies pour me faire progresser en tant qu'artiste. Mais je me suis éloigné de votre question... (*rires*) Je reprends : quand j'ai commencé, j'ai fait la connaissance d'une personne au service publicité de Marvel. Et avec cette seule personne, rencontrée lors d'une convention, j'ai réussi à travailler correctement pendant quatre ans. Et j'ai eu beaucoup de chance. Je suis arrivé pour le voir, à cette convention, alors qu'il était en train de partir. Il a néanmoins accepté de voir mon portfolio, a trouvé dedans des choses qui pouvaient lui être utiles et m'a donné ma chance. C'est dire à quel point le contact lors des conventions peut être important. Il ne l'est peut-être plus autant qu'avant, avec Internet, mais ça reste le meilleur endroit pour rencontrer des gens du métier. Si vous allez à New York voir Marvel et DC dans leurs bureaux, cela reste une option, mais en convention, il seront naturellement plus disponibles pour regarder votre travail. Quand je parle à des jeunes qui veulent rentrer dans ce business, particulièrement si j'en vois qui ont du talent, je passe beaucoup de temps à leur expliquer comment préparer leurs emails de motivation et leurs dossiers pour les éditeurs pour qu'on les remarque de la bonne manière.

Vous ne devriez pas apprendre aux étudiants à dessiner, vous devriez leur servir de coach pour rentrer dans les comics ! (rires)

(*rires*) Je fais les deux avec des gens très différents et je suis toujours surpris que les deux se mélangent si facilement. Étant artiste et auteur moi-même, je suis conscient de la dualité de la situation. D'un côté, le créateur doit être humble et s'appliquer à

toujours progresser dans son travail. De l'autre, une fois ce travail terminé, il faut aller le « vendre » aux éditeurs. Et, là, le discours est plus commercial. Il faut donner envie aux éditeurs de le publier. Parce que si vous arrivez devant les éditeurs en ne donnant pas l'impression que votre travail est incroyable et que c'est exactement ce dont l'éditeur a besoin, soit il ne va pas vous prendre au sérieux, soit vous allez vous faire avoir ! Ça arrive souvent croyez-moi. Je conseille toujours aux créateurs de garder leur opinion sur leur travail pour eux-mêmes et d'avoir une opinion « publique » pour le monde extérieur.

Vous êtes désormais connu pour votre travail sur les ombres et lumières, les atmosphères noires. Quelle est votre méthode de travail pour obtenir le rendu le plus impactant ?

Je ne sais pas si le résultat est parfait... Mais j'utilise beaucoup de références photographiques et d'acteurs qui me servent de modèles. Parfois moi, un petit groupe d'acteurs et même des créateurs de comics ! Walt Simonson et sa femme Louise, par exemple. Walt, par exemple, vient de me servir de modèle pour une histoire horrifique que je réalise en ce moment pour Dark Horse Comics. J'aodre utiliser des modèles vivants parce que cela donne un résultat toujours différent. Cela va aussi plus vite que le dessin. Et si un modèle a du talent, il peut apporter une nuance au personnage qu'il incarne dans mon comic-book, des nuances auxquelles je n'aurais pas forcément pensé si j'avais dû dessiner la scène. Une des choses que le public semble apprécier dans mon travail est l'émotion, l'expression que mes personnages dégagent sur la page. Et cela, je le dois aux acteurs. Je ne renoncerai pas à ce système pour un autre juste pour cela. J'aime beaucoup dessiner, mais ce procédé hybride est tellement plus créatif pour moi.

Ci-dessus et tout en bas : Dessinateur attitré de X-Men Noir, Dennis a également créé des couvertures variantes pour le reste de la gamme...

Et vous n'avez pas essayé de cultiver deux styles différents pour des genres de comics différents, un avec des manipulations photos et l'autre simplement dessiné ?

Ce ne sont pas vraiment des styles différents. Je ne vois pas les ombres dans les dessins comme un angle suffisant à elles seules. Etant quelqu'un qui vient de la peinture, c'est comme ça que je suis venu à l'illustration, je suis capable de réaliser des illustrations complexes juste au crayon noir, comme avec les variant covers de **X-Men Noir**. Pendant longtemps, j'ai cru que dans les comics, tout passait par le contour. Personnages, cases, tout. Et j'ai fini par accepter de céder à mes penchants naturels et à dessiner différemment. En pensant en termes de masses et d'ombres. Cela donne un rendu différent, avec peu ou pas de contours. Mais c'est ma personnalité. Les ombres, le noir, permettent de faire ressortir les personnages comme s'ils étaient gravés dedans. L'absence d'ombre révèle les personnages dans mon travail, pas l'inverse. Sur **Supergirl and the Legion of Super Heroes**, je travaillais différemment en ajoutant plus de lumières parce que le ton de la série était plus lumineux. Et, pour moi, le travail commençait en studio à éclairer les acteurs différemment. En fin de compte, c'est vraiment ce qui fait la différence, la luminosité. Donc, je ne change pas de style en réalité, je change simplement de ton selon les séries.

Vous avez réalisé pas mal d'adaptations de films ou de séries en comic-book (28 jours plus tard, Sliders, Star Trek,...). Je suppose que c'est parce que les éditeurs vous savent confortable avec les photographies ?

Dans **28 jours plus tard**, le concept était celui du film mais les personnages différents, on ne peut pas le mettre dans le même sac. Mais je vois ce que vous voulez dire. Là, par exemple, je suis en train de travailler sur un motion comic de **Repo Men**, d'après le film avec Jude Law (qui sort le 19 mars aux USA, le 14 juillet en France). J'arrive à plutôt bien reproduire les acteurs. Et je suis interessé par un certain style réaliste. Si on me demande de dessiner Jean-Luc Picard (*l'un des capitaines de* **Star Trek**, *NDLR*), mon client vient me chercher pour que je dessine un personnage qui ressemble à Patrick Stewart, pas une vague interprétation cartoonesque de ma part. S'ils veulent ça, je peux aussi leur donner (*rires*). Mais je dois faire partie de la minorité des artistes de comics qui ne rechigne pas à faire ce genre de boulots. Heureusement pour moi, on m'appelle pour réaliser des dessins sur des styles qui m'intéressent personnellement : thriller, mystères, crime, science-fiction. Je ne peux vraiment pas me plaindre. J'aime le travail sous licence.

Est-ce que vous avez déjà refusé un travail parce que l'ambiance, le ton général du projet de vous parlaient pas ?

Oh, j'ai été à deux doigts de refuser **Legion** ! Parce que je pensais que ça allait être impossible à faire pour moi, avec des planches bourrées de personnages différents et de dialogues. J'étais sûr qu'avec mon style ça aurait été difficile. Et, en tant que lecteur et artiste, je n'ai jamais été impressionné par ces séries qui contiennent des dizaines de personnages. Ça parasite la lecture. Je trouve que ça ne sert à rien de rajouter des choses si cela n'apporte rien à l'histoire. C'est juste du temps de perdu. Mais j'ai été rassuré par le scénariste, Tony Bedard, et l'éditeur de DC, Mike Marts. Chaque épisode allait être centrée sur un petit groupe de personnage et l'ambiance promettait d'être différente. On avait un espace à développer entre les runs de Mark Waid et de Jim Shooter. Là, il m'a paru y avoir matière à imaginer quelque chose de différent. Des années après, on me reparle encore de ces épisodes de **Legion**. Ça a dû marquer.

Vous avez beaucoup travaillé avec l'éditeur indépendant Moonstone Publishing (dont la plupart des publications sont inédites en France), sur Kolchak, Phantom ou Buckaroo Banzaï. C'est un très petit éditeur. Vous avez une relation particulière avec eux ?

J'essaie toujours de faire des choses avec Moonstone quand mon planning me le permet. Il y a eu un moment dans ma carrière, et ce n'était pas avec Moonstone, plutôt avec un autre éditeur, qui voulait m'embaucher en me payant moins que ce que je prenais habituellement. Et je leur ai dit : « *D'accord, mais vous aurez moins pour moins* ». Mais ce n'était pas une bonne technique. D'abord, parce que j'ai réalisé que le prix à la page n'a aucune incidence sur le lecteur. Que je sois payé 100 dollars la page ou 500, il s'en moque. Il n'y a pas une étiquette derrière chaque page en disant combien de temps un artiste à mis pour la dessiner. Il ne peut pas se rendre compte. Je suis jugé sur la perception des lecteurs et des éditeurs. Donc, si je ne produis pas le meilleur travail, ça finira par me desservir. C'est donc mon choix de décider si je veux travailler pour moins ou pas. Le résultat sera le même. Il y a une

compréhension mutuelle avec Moonstone, que si je vais accepter de travailler pour un tarif modeste, c'est parce que le projet m'intéresse et que je vais pouvoir m'y épanouir, avoir une liberté artistique importante. Si quelqu'un m'offre **The Shadow** et l'éditeur a très peu d'argent, je le ferais quand même. Simplement parce que j'adore le personnage. Et Moonstone est une de ces compagnies qui m'apporte un degré de liberté important. Sans compter que j'aime vraiment bosser avec ces gars-là.

Vous avez mentionné la technologie et votre studio de colorisation, Atomic Paintbrush. Vous ne trouvez pas ironique que justement, votre renommée actuelle soit le fait du noir et blanc et non de la couleur ?

(*Rires*) Oh oui, c'est très drôle. Mais je n'ai jamais vu d'intérêt à ce que mon travail ne soit visible qu'en noir et blanc. Je produis pour un media qui est en couleurs. J'ai vu des choses incroyables en noir et blanc, mais l'art en couleurs communique plus avec le public. Maintenant, dans le milieu professionnel, la couleurs est dévaluée. On n'attribue pas autant de crédit à un coloriste qu'à un dessinateur pour son travail sur la page. Pourtant, le coloriste est aussi un artiste. Je rigole souvent avec d'autres artistes en leur disant qu'ils ne savent faire que deux couleurs ! (*rires*)

Oui, faire reconnaître les coloristes comme artistes est le combat de gens comme Richard Isanove par exemple...

Et Richard est un merveilleux exemple, en effet. J'adore Jae Lee. C'est un de mes artistes préférés avec Alex Ross, Bryan Hitch, Al Williamson. Mais quiconque a vu les pages de Jae avant le passage de Richard et après ne peut que reconnaître l'apport décisif qu'il a eu sur les planches de *La Tour Sombre*. C'est donc totalement légitime qu'il soit crédité comme artiste-coloriste. Mais je crois que le pêché originel vient du temps où la colorisation était manuelle et plus technique. Il y avait des choix de tons, c'était juste un job comme un autre et les limitations technologiques étaient importantes dans les années 60-70 et même début des années 80. Mais, maintenant, les bons coloristes comme Frank D'armata, avec **Captain America**, ou Laura Martin sont des vrais génies dans ce qu'ils font. Ils apportent tellement aux pages que c'est presque anachronique que le vocabulaire des éditeurs concernant cette profession n'ait pas évolué en conséquence. Du point de vue pécunier, ça a évolué, oui. Parce qu'un coloriste peut gagner bien plus qu'un dessinateur étant donné le nombre de pages par mois qu'il peut livrer, grâce à l'ordinateur.

Vous avez participé au comic-book Cowboys & Aliens qui va être adapté par Jon Favreau au cinéma avec Daniel Craig. Vous devez être fier, non ?

Je n'ai pas beaucoup travaillé sur ce titre, un peu à la fin, parce que c'était la série de Fred. J'ai surtout fait une intro de 6 pages qui présente la série. Et il se trouve que le producteur, Scott Rosenberg, a utilisé ces pages pour monter le financement du film. On avait déjà travaillé ensemble sur un comic qui s'appelle **Unique** et qui a été optionné par Disney. Mais, en règle général, je suis fier d'être associé à des projets qui dépassent mon environnement naturel. J'aime les films et le cinéma.

C'est pour cela que vous aimez faire des motion comics, c'est le pont entre comics et cinéma ?

Oui, clairement. Et cela combine vraiment tout ce que j'aime dans un seul produit assez innovant. J'espère que ça va continuer à se développer.

Pourtant, vous pourriez être frustré avec ces motion comics parce que vous n'êtes pas crédité avec autant de visibilité qu'avec vos comics...

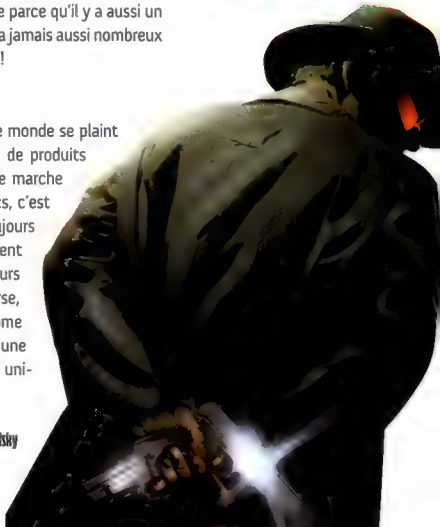
Je dois dire que j'ai de la chance de ce côté-là. Je suis correctement crédité sur les motion comics dont je m'occupe. Mais être crédité ne suffit pas. Ce qui me frappe toujours dans les critiques que je peux lire online sur les comics, c'est que 90% des critiques portent sur le scénario, les dialogues ou le texte. Concernant les dessins, il n'y a toujours qu'un ou deux commentaires. Le fait que la plupart des rédacteurs ou bloggeurs sont également des auteurs fait qu'ils ont une plus grande sensibilité vis-à-vis du script. Et je trouve ça dommage. Il n'y a pas d'analyse critique détaillée des dessins. J'aurais adoré avoir l'opportunité de participer à un site web qui ne fait que parler du dessin de comics, avec des critiques détaillées et constructives, des réflexions pour faire avancer le travail des artistes. Je pense que les comics produisent le meilleur de l'art aujourd'hui. La qualité de notre média est phénoménale.

Est-ce que cela vous pousse à écrire plus, du coup, sachant que les dessinateurs sont aujourd'hui un peu éclipsés par les éditeurs et les scénaristes ?

Je crois que c'est cyclique. Dans les années 40 à 60, surtout à DC, c'étaient des gens comme Julius Schwartz, l'éditeur, qui menaient la danse. C'est assez similaire à ce qui se passe aujourd'hui. On a l'impression que les histoires sont decidées par les éditeurs ou un petit groupe d'éditeurs avec un ou deux scénaristes stars qui font le lien comme Bendis ou Loeb. Ensuite, on ramène d'autres scénaristes pour écrire les épisodes. Non pas qu'ils n'aient pas le droit de faire ce qu'ils veulent, mais ils sont encadrés. Je crois que ce systeme produit plutôt des comics qui servent les intérêts des studios qu'autre chose. Et je ne dis pas cela de manière péjorative. Jim Shooter m'a dit un jour que si **X-Men** n'avait pas vendu des centaines de milliers d'exemplaires, il n'aurait jamais pu faire approuver un projet comme **Moonshadow** et tous les trucs de Kent Williams ou Jon J.Muth que j'adore mais qui est moins commercial. Après, en tant qu'artiste, j'ai eu la chance de travailler sur des séries comme **X-Men Noir** qui sont un peu séparées des autres séries et qui peuvent se permettre d'être plus libres. Dan Buckley adore la ligne Marvel Noir. Il croit à la valeur ajoutée de ces séries. Il ne peut pas y avoir que des hamburgers chez McDonald's, il doit aussi y avoir des frites et de la salade parce qu'il y a aussi un public pour cela, même si ce public ne sera jamais aussi nombreux à les apprécier que celui des hamburgers !

C'est une bonne analogie ! (rires)

Mais c'est vrai que, dans ce pays, tout le monde se plaint de McDo parce qu'ils ne proposent pas de produits plus variés. Mais quand ils le font, ça ne marche pas bien ou pas assez. Et dans les comics, c'est pareil ! Mais j'ai la chance de pouvoir toujours me caser sur des projets qui me plaisent quand bien même ils ne sont pas toujours commerciaux. Je vais aller chez Dark Horse, j'ai d'autres projets pour Marvel Noir, comme **Weapon X Noir** que j'écris également. Et une autre mini-série secrète dans le même univers.



Ci-dessous : au hasard de ses projets, l'artiste a même été téléporté dans l'univers de Star Trek !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

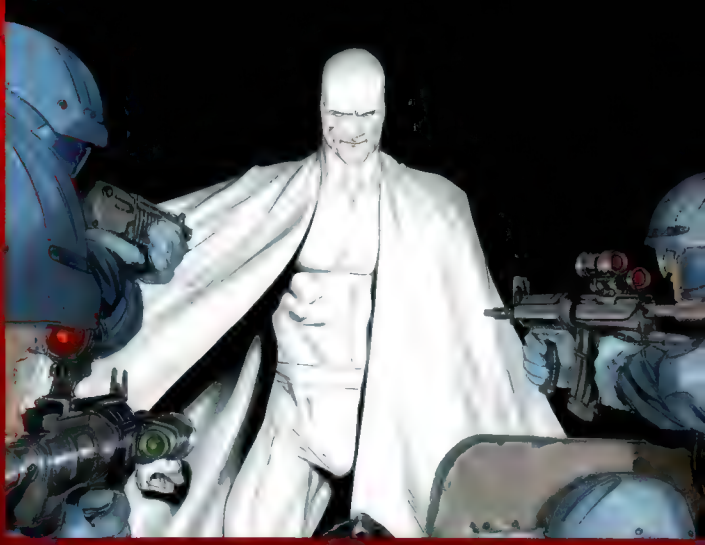
QUI CASSE (LA BARAQUE) ?

MARK MILLAR A ENCORE FAIT DES SIENNES. APRÈS WANTED ET AVANT CHOSEN OU WAR HEROES, VOICI QU'UNE DE SES SÉRIES, KICK ASS, ATTERRIT SUR LE GRAND ÉCRAN. À 37 ANS, LE SCÉNARISTE EST UN AUTEUR DE COMICS DE PREMIER PLAN (CE QUI NE LE DISPENSE PAS DE CERTAINS DEMI-SUCCÈS À L'OCCASION) ET UNE VÉRITABLE MACHINE À CASH. DERRIÈRE LE CÔTÉ CRÉATIF MAIS AUSSI UNE STRATÉGIE QUI A FAIT SES PREUVES ET QUI COMMENCE À FAIRE DES ÉMULES. ET CE N'EST PAS KICK-ASS QUI VA CALMER LES CHOSES...

Wanted a été le premier hit du Millarworld. Et pas le dernier...

Il y a sept ans, Mark Millar, fort de son succès sur des séries comme **Authority** ou **Ultimates**, s'essaie au "creator-owned", autrement dit un type de série auto-produite (mais pas forcément auto-éditée) dans lequel l'auteur conserve les droits de sa création et touche de ce fait un pourcentage plus important. Son idée ? Profiter de sa notoriété pour lancer de manière pratiquement simultanée plusieurs mini-séries (identifées comme étant le "Millarworld") chez différents éditeurs.

Chez Top Cow, il place **Wanted** (dessiné par J.G. Jones), l'histoire d'un looser sosie de Eminem qui découvre un jour qu'il est l'héritier d'un super-assassin, dans un monde où les super-vilains ont pris le pouvoir en secret. Chez Avatar il publie **The Unfunnies** (illustré par Anthony Williams), un récit d'animaux cartoonesques plongés dans des situations trash et enfin **Chosen** (illustré par Peter Gross) qui est décrit comme étant ni plus ni moins que "la suite de la Bible" transposée à notre époque, parait chez Dark Horse Comics. À l'époque il annonce clairement la couleur. Dans une interview du site Slushfactory.com, il explique : "*Pour le moment j'ai planifié ça comme une expérience de six ou sept arcs mais les titres apparaîtront par vague comme ça et avec seulement les meilleurs artistes*". Millar n'est très certainement pas le premier (ou le dernier) à se lancer dans l'auto-production. Il n'est pas non plus le premier qui peut se targuer d'une forte popularité. Il y a le précédent des fondateurs d'Image Comics. Frank Miller, lui aussi, est là pour le prouver avec ses **Sin City** ou **300** mais on pourrait également parler d'auteurs comme J.S. Campbell (**Danger Girl**), J.M. Straczynski (**Rising Stars**, **Midnight Nation**) ou Joe Madureira (**Battlechasers**) qui, même s'ils n'ont pas vu (pour l'instant) leur œuvre adaptée en film ont occupé le haut des ventes américaines de BD. Non, ce qui distingue Millar au premier abord, c'est sa stratégie. Aller trouver plein de petits éditeurs et s'arranger pour que l'un profite de la publicité de l'autre, être particulièrement actif sur Internet et parler sur des séries limitées (là ou **Danger Girl**, **Battlechasers** ou même **Sin City** ont été lancées sans une fin nettement définies). Plutôt que de se lancer dans des maxi-séries de 12 ou 24 épisodes (comme Straczynski) ou de tenter une série non limitée mais qui restera inachevée (comme Madureira), Millar joue (en tous cas dans les premiers temps) la carte de petits arcs narratifs autocontenus. Il préfère écrire six épisodes d'un **Wanted** puis passer directement à autre chose une fois que la propriété intellectuelle a été matérialisée. Du coup, il se place plus vite à Hollywood. Les producteurs n'ont pas besoin d'attendre plusieurs années pour voir le chemin que prend la série. Tout ne se passe pas forcément comme prévu (par exemple un autre titre, **Run**, prévu chez Image, sera finalement annulé) mais très vite (avant même la fin de sa parution) **Wanted** est optionné pour le cinéma, avec un film résultant dont le moins qu'on puisse dire est qu'il était très éloigné de l'œuvre de départ. Mais qu'importe pour Millar : il ne cache son pragmatisme. Mark Millar, sur ce plan-là, c'est un peu l'anti-Alan Moore. Peu lui importe les modifications à l'écran, tant qu'on ne diminue pas l'argent de son contrat. **Chosen**, dans la foulée, est également optionné. **Unfunnies** se révélera un bébé beaucoup plus délicat à ca-



...et avec ses oiseaux de dessin-animés pratiquant la prostitution, la sodomie ou l'avortement. N'empêche, avec plus de 100 000 exemplaires (toutes éditions confondues) de **Wanted #1** écoulés, Millar envoie un signal fort à la profession qui ne se résume pas à "si on tire un film de ma BD je vais toucher plus d'argent". D'abord si l'auteur s'est tourné vers Top Cow, Avatar et Dark Horse, c'est qu'à l'époque (depuis la disparition du premier label Epic) il n'existe rien d'abouti chez Marvel pour permettre aux auteurs "maison" de publier leurs propres créations (au moins DC dispose de Wildstorm et de Vertigo pour des cas de ce genre). Au demeurant l'éditeur n°1 du marché n'en voit pas l'intérêt. Seulement quand un de ces auteurs est obligé d'aller chez la concurrence pour publier de tels projets, que le résultat atteint les 100 000 ventes et débouche sur un film c'est déjà, en soi-même, un problème en termes d'image. Et puis il faut éviter la fuite des talents vers d'autres horizons. Entre le précédent créé par Mark Millar mais aussi, quelques mois plus tard, un auteur historique de Marvel, John Romita Jr., qui est obligé de passer par Image pour publier son propre creator-owned, Marvel réalise d'un seul coup qu'il faut proposer un outil pour éviter à ses talents d'aller ailleurs. En découle, en 2004, la création d'Icon, sorte de petit club privé où seuls quelques scénaristes cotés (Bendis, Brubaker, Mack, Millar...) de Marvel ont le droit de publier leurs propres créations. D'emblée il y a un avant et un après le Millarworld. Reste à passer à la phase 2, qu'on peut qualifier de "Millarverse", l'unification des divers travaux de l'auteur dans un tout cohérent. Notons quand même qu'en cours de route un élément vient renforcer la position de Millar : la publication de son **Civil War** fait de lui une personnalité remarquée par les médias généralistes américains. Au-delà d'écrire un crossover majeur qui, par la force des choses, intéressait forcément le milieu des fans de comics (par opposition la perception d'un **House of M** ou **Infinite Crisis** se limite aux lecteurs déjà existants). Millar s'invite dans les grands journaux nationaux avec une parabole qui montre l'Amérique face à ses propres dérives sécuritaires. Et un **Civil War** sur la carte de visite, ça aide...

PHASE 2 : L'UNIVERS SELON MILLAR

On pourrait croire qu'à partir de là, Millar est en position pour déclencher une deuxième vague de son « Millarworld », plusieurs nouvelles mini-séries lancées de façon simultanées chez des éditeurs différents. Mais à partir de 2008 la pratique est un peu différente. Cette fois l'opération sera moins dispersée tout en défiant les limites habituelles entre œuvre écrite pour un tiers (Marvel) et creator-owned. En dehors de Marvel, Millar ne lance qu'un titre, **War Heroes** (dessiné par Tony Harris et publié chez Image), sorte de variation plus militarisée de ses **Ultimates** et de **Civil War**. Après l'explosion d'une bombe nucléaire sur le sol américain, les USA partent dans une croisade contre le terrorisme encore plus marquée. Les surhommes deviennent des fantassins d'une armée prête à tout. Au passage Millar et Harris se permettent bien des choses en termes de violence et de représentation de personnages sexués (une rareté dans les comics non-pornographiques). Si les chiffres sont en deça d'un **Wanted**, **War Heroes #1** devient d'emblée la plus grosse vente d'Image à ce moment-là, passant devant **Walking Dead** ou **Spawn**. Mais Harris s'est accaparé **Ex Machina** (la série produite avec Brian K. Vaughan pour DC). **War Heroes** tombe un peu en jachère en attendant que Harris trouve le temps de s'en occuper. Qu'importe, entre-temps Sony/Columbia a optionné les droits de la série non-terminée. Les autres titres, eux, se concentreront sur Marvel. « Autres au pluriel », oui, car si au demeurant le seul creator-owned que Millar place chez Marvel/Icon est **Kick-Ass** (dessiné par John Romita Jr.). **Kick-Ass**, c'est un peu l'anti-**Wanted** en termes de positionnement. Au lieu d'un jeune homme qui hérite du rôle de super-vilain, en voici un autre qui veut devenir un « super-héros du réel » (voir **Comic Box #53** pour un article sur cette pratique). Le paradoxe, c'est que Millar nous donnait une empathie avec le protagoniste de **Wanted** (malgré le fait qu'il s'agisse d'un tueur et d'un violeur) tandis que Dave Lizewski (alter ego du héros Kick-Ass), adolescent névrosé, coincé et un tantinet mythomane, est totalement insupportable. De fait, la série ne décolle véritablement que lorsque l'affaire le dépasse et quand il devient plus célèbre qu'il ne le pensait, étant obligé de se mesurer à sa propre légende virale. C'est quand Dave Lizewski se retrouve un peu dans la position de l'arroseur arrosé (en gros à partir de **Kick-Ass #3**) que l'intrigue trouve sa réelle dimension. Côté mise en abîme, Millar fait produire une sorte de teaser sous la forme d'une vidéo tournée comme si un super-héros amateur se battait réellement dans les rues de New York. Quelques médias américains la reprennent alors sans sourciller, convaincus que l'information est véridique. Le scénariste met également aux enchères le nom de son protagoniste principal, qui ne s'appelle donc Dave Lizewski que parce qu'un homologue a payé pour voir son nom apparaître dans un comic-book de Millar. La sortie s'accompagne de la parution parallèle d'un bouquet de projets de Millar (dont certains étaient en préparation depuis des années). **Marvel: 1985** avait commencé il y a des lustres sous la forme d'un projet photo-infographique dans lequel des gens du monde réel sont confrontés à la matérialisation des personnages des comics Marvel. Finalement c'est Tommy Lee Edwards qui l'illustre. Avec Bryan Hitch, le compère d'**Ultimates**, Mark Millar reprend dans le même temps les aventures des Quatre Fantastiques. Enfin il revient en compagnie de Steve McNiven sur la série **Wolverine** (après un précédent run en 2004-2005 avec Romita Jr.) dans laquelle il annonce une saga d'un Logan vieillissant... qui débouche finalement sur une visite guidée de

En haut : Nemesis, la nouvelle série de Millar et McNiven, sur une sorte de version négative (et donc en blanc) de Batman.

Ci-dessus : War Heroes, série lancée chez Image, est pour l'instant en pause en attendant son dessinateur.

En bas : Old Man Logan, le chant du cygne de Wolverine...

l'univers Marvel d'ici deux ou trois générations. Millar retrouve également les personnages des Ultimates sous la nouvelle série **Ultimate Comics Avengers** (dessiné par Carlos Pacheco pour le premier volume puis de Leinil Yu pour le deuxième). Le twist ? Tout est cohérent quand on sait y regarder. D'abord sur le plan stylistique, scénar de Millar oblige : l'auteur place la plupart des personnages face à leur propre usage de la violence ou aux retombées de cette dernière. À force de tuer sans discernement, le Wolverine d'*Old Man Logan* a tué des innocents (d'ailleurs comme le Wolverine d'*Enemy of the State*, écrit par le même Millar) et rangé ses griffes pendant des décennies. Kick-Ass, lui, est rapidement dépassé par la montée dans la violence des autres personnages (en particulier la jeune Hit Girl). Les têtes sont tranchées, des fleuves de sang s'écoulent des blessés... Tout comme **War Heroes** est une chronique de la montée de la violence, guerre oblige. Dans **Marvel: 1985**, la problématique est la même mais l'approche est différente : un père et un fils, tous les deux lecteurs de comics dans le monde réel sont confrontés à l'apparition soudaine des super-vilains classiques de Marvel dans le monde normal. L'ennui c'est que quand ils n'ont pas un Spider-Man ou un Captain America pour s'occuper, des personnages comme le Vautour ou Modok ne sont ni plus ni moins que des serial-killers à super-pouvoirs. Les Fantastic Four, valeur historique de Marvel et donc moins malléables sont sans doute moins concernés (et d'ailleurs le récit est du coup plus convenu) mais le Docteur Fatalis de Millar n'hésite pas à tuer sur une simple impulsion et son maître, lui, est une sorte de criminel contre l'Humanité (et même plusieurs humanités, de différents mondes). Tout ça tendrait à prouver qu'il n'y a pas d'héroïsme sans s'éclabousser, volontairement ou non, les mains. Ça, c'est pour la ligne directrice de Millar. L'autre fil rouge, c'est une continuité commune qui commence à se dessiner de projet en projet, qu'ils soient en creator-owned ou pas...

Deux lignes directrices dans l'œuvre de Millar : l'exploitation de la autorité, où les héros deviennent des "people", avec des séries comme Ultimates ou Kick-Ass (en haut) mais aussi le côté assumé de la violence. Quand Wolverine (en bas) ou Kick-Ass sont frappés, ça saigne !

TOUT (OU PRESQUE) EST LIÉ

Le dénominateur le plus voyant concerne les séries Marvel récentes : **Kick-Ass** et **Marvel: 1985** prétendent se dérouler dans le monde réel (bien qu'à des époques différentes), avec dans les deux cas des protagonistes lecteurs de comics. Et le héros de **Kick-Ass** finit par lire le livre écrit par le scénariste vu à la fin de **Marvel: 1985**. Conclusion : les deux personnages sont bien dans le même monde. Au terme de **Marvel: 1985** plusieurs personnages de ce monde réel finissent par franchir le pas et se retrouver dans l'univers Marvel. On retrouve l'un d'entre eux dans le run de Millar et Hitch sur **Fantastic Four**, série où les Quatre Fantastiques croisent par ailleurs des visiteurs qui viennent de la même lignée temporelle que le *Old Man Logan* (mais d'une époque différente). Cerise sur le gâteau Fantastic Four nous éclaire aussi sur les conditions dans lesquelles les super-vilains prendront le pouvoir, mettant en place l'univers vu dans *Old Man Logan*. Allons encore plus loin en nous replongeant dans les premières séries du Millarverse, puisque cette histoire de prise de pouvoir des super-vilains alliés contre les super-héros peut sembler diablement familière : c'est également la toile de fond de **Wanted**, où les principaux criminels se sont partagés le monde en différents territoires après avoir battu et lavé le cerveau des héros. Parmi ces dirigeants du monde de **Wanted**, on remarquera que l'un d'entre eux n'a pour visage qu'un crâne grimaçant, principe également vu ailleurs : Le futur d'*Old Man Logan* est une variante du présent de **Wanted**. Et pour bien enfoncer le clou on remarquera que les méchants de **Wanted** se débarrassaient des héros en leur programmant des identités de rechange (par exemple l'équivalent de Superman finissait dans un hôpital, convaincu qu'il était un ancien acteur infirme, comprenez par là qu'il est Christopher Reeve). Or, c'est exactement la même stratégie qui était utilisée pour se débarrasser de Authority dans l'arc final de Millar sur le titre (en 2001-2002). Ça et quelques liens cachés ici ou là permettent de réunir la majeure partie (mais pas l'ensemble : difficile, par exemple, d'imbriquer les Unfunnies avec les Fantastic Four et consort) de l'œuvre de Millar sur les dix dernières années, qu'il s'agisse ou pas d'un creator-owned. Les projets Millarien, qu'ils soient défendus ou pas par des grosses locomotives comme Marvel seraient donc tous égaux ? Non, et bizarrement, depuis deux ans, le rapport de force n'est pas forcément celui qu'on pourrait croire...

NOUVELLES PERSPECTIVES

Une chose qui change la donne dans le raisonnement de Mark Millar (ou des auteurs qui aimeraient lui emboîter le pas), c'est l'accueil inégal des projets "non personnels" du scénariste dans un marché des comics qui a marqué le pas ces derniers temps, crise oblige. En mars 2008, 68 000 lecteurs répondaient présents (selon les quantités diffusées par le réseau Diamond aux USA) quand Mark Millar et Bryan Hitch (l'équipe des **Ultimates**) débutaient. C'est mieux que les 48 000 individus que la série intéressait le mois précédent mais dans le même temps c'est peu par rapport aux nouveaux auteurs arrivants. À plus forte raison parce qu'il s'agissait du début du run et que les ventes n'ont ensuite cessé de descendre. À la fin du passage de Millar & Hitch, la série était revenue à son niveau moyen de ventes. Elle ne se vendait pas plus que quand un auteur moins coté comme Dwayne McDuffie l'écrivait. On peut épiloguer, selon les goûts, sur le fait qu'un tel résultat commer-

cial est menté ou pas mais il définit une réalité. Pour les auteurs assez "bankables", le deal penche de plus en plus en faveur du creator-owned. Déjà, à la base, si Mark Millar vend un exemplaire d'un titre lié à l'univers Marvel (mettons **Fantastic Four**, mais le cas de figure serait le même avec *Wolverine: Old Man Logan*), il touche moins que s'il vendait un exemplaire d'un de ses creator-owned. Le premier tirage de **Kick-Ass #1** s'est vendu à 47 000 exemplaires initiaux, auquel il convient de rajouter 11 000 pour le second tirage, 9 500 pour le troisième et enfin un "director's cut" de ce même numéro écoulé à 14 000 exemplaires. On est déjà à plus de 81 500 exemplaires vendus, sans parler d'éditions hors Diamond ou considérées comme « promotionnelles » ou des retombées supplémentaires qui vont tomber dans les poches des auteurs du fait du film et des produits dérivés. Bref, tout confondu la barre des 100 000 fascicules du #1 est déjà passée. **Kick-Ass** est d'un succès du même type que cet autre creator-owned qu'était **Wanted #1** (dans un marché qui pourtant, entre-temps, a été revu à la baisse) ou qu'**Ultimate Comics Avengers #1** (lui aussi écoulé à près de 100 000 ex. par Diamond) qui repose pourtant sur l'attrait de personnages Marvel. Poussons même la comparaison plus loin. Une fois l'effet « collector » du numéro #1 passé et à numéros comparables, il s'est vendu plus de **Kick-Ass #4** (plus de 62 000 répartis sur trois tirages) que d'**Ultimate Comics Avengers #4** (lui resté sous la barre des 60 000). Même s'il n'y avait pas de film à l'horizon, travailler sur un **Kick-Ass** est déjà, à la base, financièrement plus intéressant pour un Mark Millar ou un John Romita Jr. À ce stade, il devient plus commercial pour un Mark Millar de travailler sur un nouveau projet maison que de continuer à raconter les aventures d'un personnage Marvel. D'ailleurs le prochain creator-owned est déjà sur les rails : **Nemesis** (dessiné par McNiven) racontera les aventures d'une sorte de Batman inversé, un génie... maléfique, présenté comme aussi gore que le Joker du film **Batman : Le Chevalier Noir** (bref, encore un projet qui semble taillé pour le cinéma). Et pour l'occasion le scénariste utilise les techniques marketing qui ont déjà fait leurs preuves. Il vend, là aussi, le nom d'un des personnages aux enchères et a annoncé **Nemesis** par l'entremise d'un « teaser » (une image portant les titres de **Civil War**, d'*Old Man Logan* et de **Nemesis**) diffusé sur Internet qui cultivait la confusion entre ses propriétés intellectuelles et celle de Marvel. Millar fait toujours preuve du même intérêt pour certains concepts détenus par Marvel (il a fait part, par exemple, de sa volonté de revenir dans le monde d'*Old Man Logan* à travers d'autres sagas) mais si la tendance actuelle se maintient, il sera intéressant de voir combien de temps Millar peut se permettre de continuer à écrire des séries pour les grosses compagnies alors qu'il devient évident qu'il gagne plus d'argent autrement. D'ailleurs il devient manifeste que d'autres lui emboîtent le pas, quand bien même avec des retombées pour l'instant moindre : la manière dont la combo Ed Brubaker et Sean Phillips s'est arrêté de produire des épisodes de **Criminal**, lui aussi publié chez Marvel/Icon, pour lancer par ailleurs **Incognito** (un autre creator-owned en six épisodes) tient des mêmes recettes. Qui plus est, **Incognito** (l'histoire d'un ex-super-vilain retiré grâce au programme de protection des témoins mais qui est finalement pris pour un héros) pourrait thématiquement tout à fait s'intégrer dans le contexte de titres du Millarworld tels que **Wanted** ou **Kick-Ass**. Il y a visiblement un modèle Millarien que d'autres, plus ou moins consciemment, commencent également à émuler. Entre la suite du comic-book de **Kick-Ass** (les huit premiers numéros ne forment que le livre premier d'une saga), **Chosen** qui est annoncé comme une trilogie dont les deux prochains chapitres restent à publier et **Nemesis**, le carnet de bal de Millar ne fait pas mine de se vider...

Ci-dessus : les premiers numéros d'Ultimate Comics Avengers (suite directe et très attendue des Ultimates de Millar) et Kick-Ass se sont alignés sur un même niveau de ventes. Si on se demande encore ce que devra le futur film Avengers à l'influence de Millar (après tout c'est sa version de Nick Fury que le cinéma a adoptée), le film Kick-Ass, lui, jouera à fond la carte de la fidélité, mais dans le moins pire du BD d'origine.

Xavier Fournier

KICK-ASS, PLEIN LES MIRETTES ?

Pour Wanted, le public des comics avait été un peu refroidi par les libertés qu'avait pris le réalisateur et la production sur l'œuvre d'origine. Wanted, le film, était par endroits un clone de Matrix qui ne disait pas son nom. L'adaptation ciné de Kick-Ass choisirait-elle la même voie ? A priori non ! L'intérêt du comic-book étant que des gens relativement normaux décident de devenir des super-héros du réel, virer les costumes n'aurait aucun sens. Cette fois Millar a mené les deux projets (la BD et le film) de front. Le réalisateur Matthew Vaughn et lui-même ont travaillé très tôt la main dans la main (en se faisant parfois des réunions de travail dans la cuisine du cinéaste), alors que la BD débutait à peine. En fait la violence générale du projet a été un atout : les grands studios ont joué les timides devant un film si épineux. Paradoxalement, si le scénariste et le réalisateur ont d'abord peiné à trouver les financements, cette situation a été par la suite une force : ils n'avaient pas un gros producteur pour faire pression ou demander des modifications profondes. Millar a même participé au casting. Nicholas Cage, qui y incarne "Big Daddy" n'en est pas à sa première apparition dans une adaptation de comics (Ghost Rider ? Vous l'aviez oublié ?) mais cette fois il peut véritablement devenir un héros masqué. Et même les tics connus de l'acteur pourraient être dans le cas présent un atout. Film et BD ne seront pas 100 % identiques. Déjà, il est évident que quelques aménagements sont intervenus au niveau des costumes et la représentation de la violence devrait se faire de manière différente... Parce que certaines choses passent mieux si elles sont dessinées que si elles sont filmées de manière réelle. Kick-Ass, le film, devrait donc être aussi proche du modèle que les films de Christopher Nolan peuvent évoquer Batman. Et pourtant... Sans préjuger du film dans son ensemble, les premières images sont tout simplement bluffantes et reflètent la BD comme si cette dernière avait servi de storyboard. Même le côté violent de la petite Hit Girl a été conservé (on ne s'attend quand même pas à ce qu'il y ait autant d'hémoglobine à l'écran). À vous de juger du résultat à partir du 21 avril prochain, date de la sortie du film sur les écrans français.

KICK-ASS : TOME 1
Scénario : Mark Millar
Dessin : John Romita Jr.

JE ME SUIS TOUJOURS DEMANDÉ POURQUOI PERSONNE NE L'AVAIT FAIT AVANT MOI

AVEC TOUTES CES BD, LES FILMS, ET CES SÉRIES À LA TÉLÉ... ON POURRAIT CROIRE QU'AU MOINS UN TYPE UN PEU EXCENTRIQUE SE SERAIT COUSU UN COSTUME.

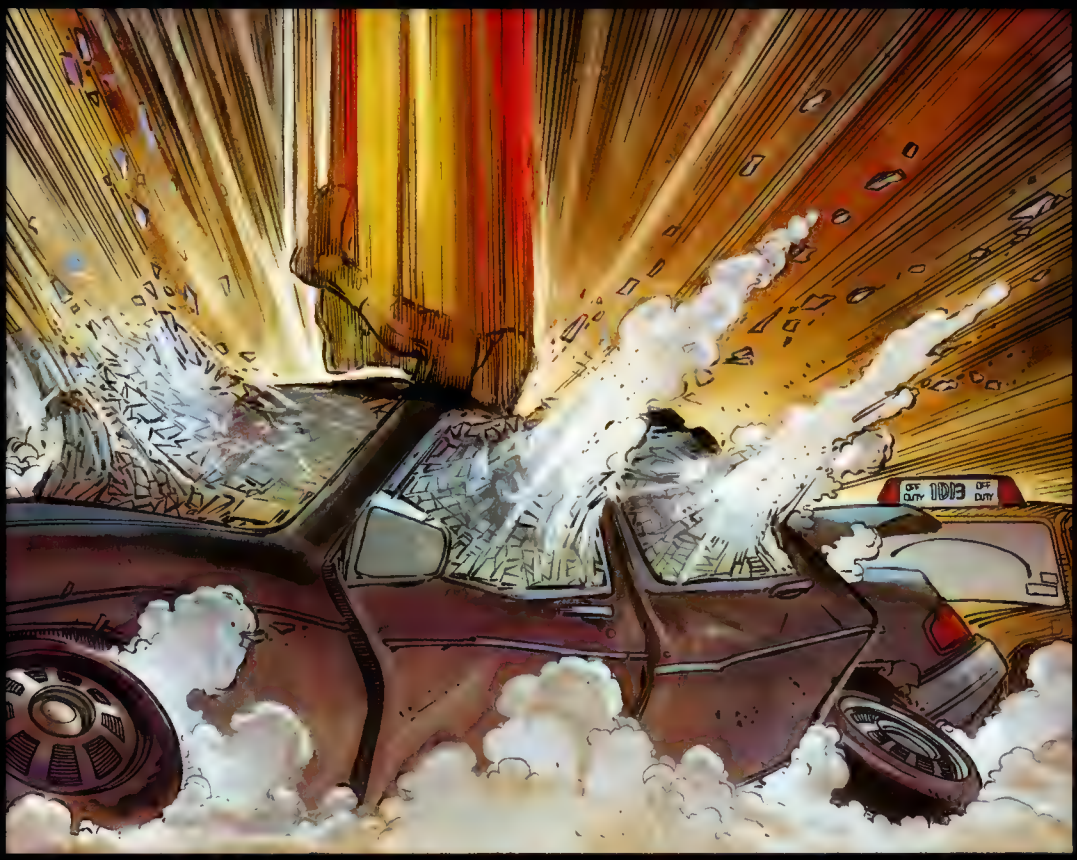
LA VIE QUOTIDIENNE EST SI INTÉRESSANTE ?

L'ÉCOLE, LE BUREAU, C'EST SI PASSIONNANT POUR QUE JE SOIS LE SEUL À AVOIR ENVIE DE FAIRE ÇA ?

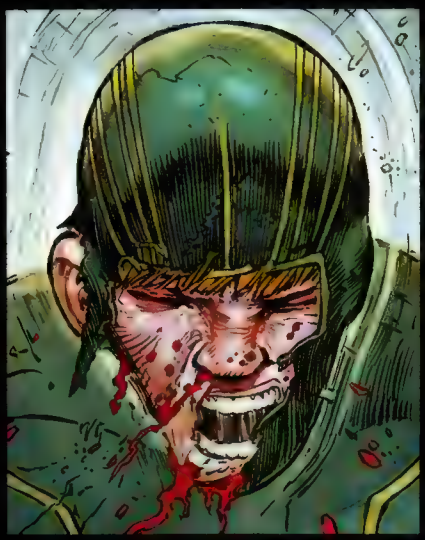
ALLEZ, ARRÊTEZ DE VOUS MENTIR.

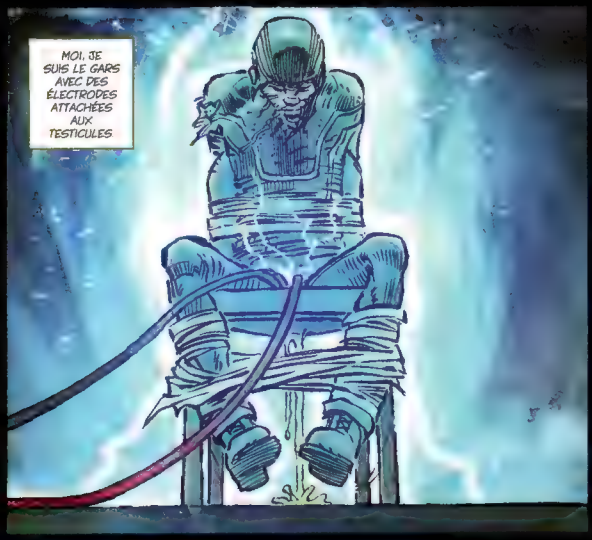
ON A TOUS VOULU ÊTRE UN SUPER-HÉROS, À UN MOMENT OU UN AUTRE.

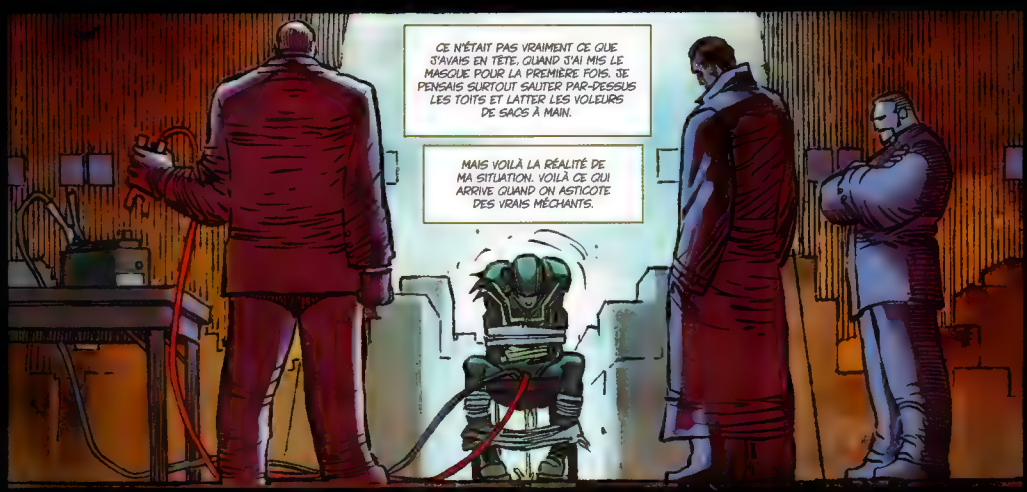
MANU-AILES...
J'AI DIT : MANU-AILES !
MEEEERDE !


OFF DUTY
1013
OFF DUTY

AU FAIT... CE N'ÉTAIT PAS MOI, ÇA.
C'ÉTAIT JUSTE UN ARMÉNIEN AVEC DES PROBLÈMES DANS SA TÊTE QUI A LU DES TRUCS SUR MOI DANS LE NEW YORK POST.

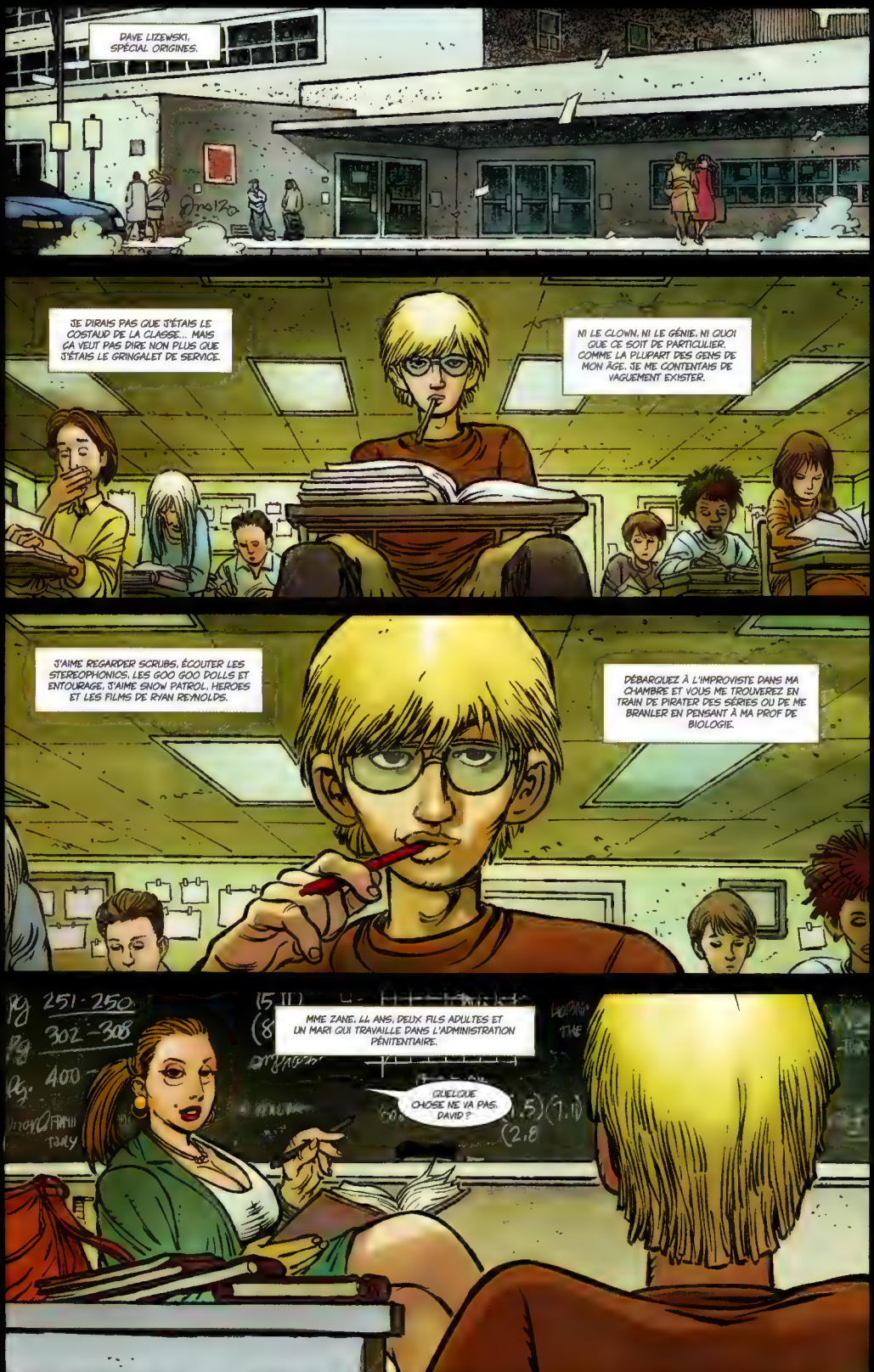



MOI, JE SUIS LE GARS AVEC DES ÉLECTRODES ATTACHÉES AUX TESTICULES

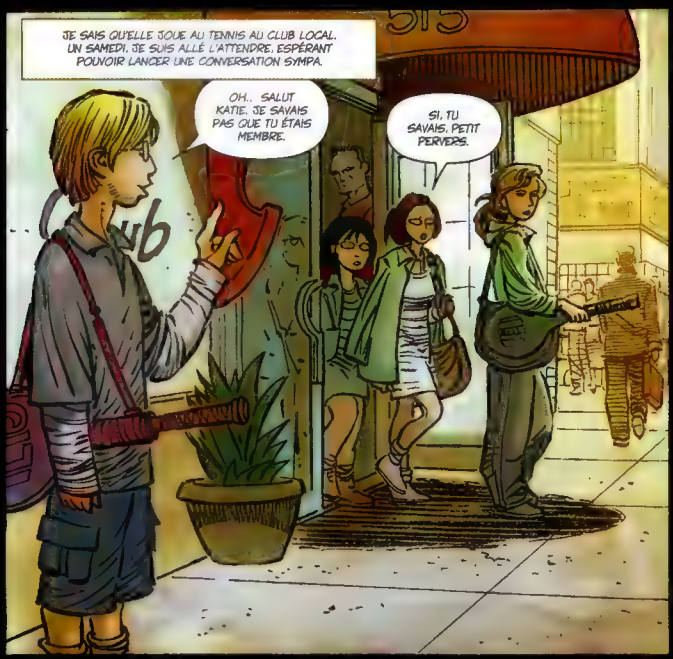

CE N'ÉTAIT PAS VRAIMENT CE QUE J'AVAIS EN TÊTE, QUAND J'AI MIS LE MASQUE POUR LA PREMIÈRE FOIS. JE PENSAIS SURTOUT SAUTER PAR-DESSUS LES TOITS ET LATTER LES VOLEURS DE SACS À MAIN.
MAIS VOILÀ LA RÉALITÉ DE MA SITUATION. VOILÀ CE QUI ARRIVE QUAND ON ASTICOTE DES VRAIS MÉCHANTS.

TU NOUS AS COÛTÉ DU FRIC, PETIT CON !

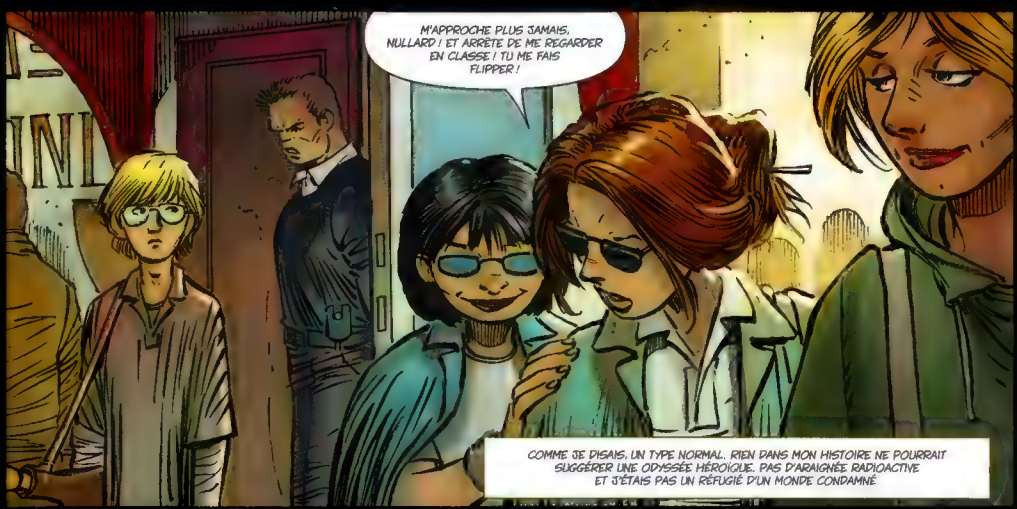
MAIS BON, PEUT-ÊTRE QU'IL VAUDRAIT MIEUX REPRENDRE DU DÉBUT.


DAVE LIZEWSKI, SPÉCIAL ORIGINES.
JE DIRAIS PAS QUE J'ÉTAIS LE COSTAUD DE LA CLASSE... MAIS ÇA VEUT PAS DIRE NON PLUS QUE J'ÉTAIS LE GRINGALET DE SERVICE.
NI LE CLOWN, NI LE GÉNIE, NI QUOI QUE CE SOIT DE PARTICULIER. COMME LA PLUPART DES GENS DE MON ÂGE, JE ME CONTENTAIS DE VAGUEMENT EXISTER.
J'AIME REGARDER SCRUBS, ÉCOUTER LES STEREOPHONICS, LES GOO GOO DOLLS ET ENTOURAGE, J'AIME SNOW PATROL, HEROES ET LES FILMS DE RYAN REYNOLDS.
DÉBARQUEZ À L'IMPROVISTE DANS MA CHAMBRE ET VOUS ME TROUVEREZ EN TRAIN DE PIRATER DES SÉRIES OU DE ME BRANLER EN PENSANT À MA PROF DE BIOLOGIE.
MME ZANE, 44 ANS, DEUX FILS ADULTES ET UN MARI QUI TRAVAILLE DANS L'ADMINISTRATION PÉNITENTIAIRE.
QUELQUE CHOSE NE VA PAS, DAVID ?

NON, MME ZANE. DÉSOLÉ.
BIEN SÛR, J'AIME AUSSI LES FILLES DE MON ÂGE. COMME KATIE DEAUXMA, QUI S'ASSOIT DERRIÈRE MOI
TODD, MON MEILLEUR AMI, DIT QU'ELLE PARLE DE MOI TOUT LE TEMPS. JE SAIS PAS SI CETTE INFORMATION EST TRÈS FIABLE.


JE SAIS QU'ELLE JOUE AU TENNIS AU CLUB LOCAL. UN SAMEDI, JE SUIS ALLÉ L'ATTENDRE, ESPÉRANT POUVOIR LANCER UNE CONVERSATION SYMPA.
OH.. SALUT KATIE. JE SAVAIS PAS QUE TU ÉTAIS MEMBRE.
SI, TU SAVAIS, PETIT PERVERS.

TU REGARDAIS QUAND PAPA M'A DÉPOSÉE. ET LE TYPE À LA PORTE DIT QUE TU ES LÀ DEPUIS TROIS HEURES.
QUOI ?


M'APPROCHE PLUS JAMAIS, NULLARD ! ET ARRÊTE DE ME REGARDER EN CLASSE ! TU ME FAIS FLIPPER !
COMME JE DISAIS, UN TYPE NORMAL. RIEN DANS MON HISTOIRE NE POURRAIT SUGGÉRER UNE ODYSSÉE HÉROÏQUE. PAS D'ARAIGNÉE RADIOACTIVE ET J'ÉTAIS PAS UN RÉFUGIÉ D'UN MONDE CONDAMNÉ

D'ACCORD, MAMAN EST MORTE QUAND J'AVAIS QUATORZE ANS. MAIS ELLE ÉTÉ TUÉE PAR UNE RUPTURE D'ANÉVRISME, PAS PAR UN A MEC DE LA MAFIA. SI VOUS ESPÉRIEZ UN...
JE TE VENGERAI, MAMAN !
MAIS LA RÉALITÉ, C'ÉTAIT QUE JE ME SENTAIS ANESTHÉSIÉ, ET QUE JE JOUAIS AUX JEUX VIDÉO PENDANT QUE PAPA PLEURAIT DANS LA PIÈCE À CÔTÉ.
TOUT LE MONDE LUI DISAIT QU'IL FALLAIT SURMONTER ÇA, ALLER DE L'AVANT, MAIS IL L'AIMAIT TELLEMENT QU'IL N'AVAIT MÊME JAMAIS PENSÉ À UNE AUTRE FEMME.
ON MANGEAIT LES MÊMES TRUCS TOUS LES SOIRS, PARLANT DE MES PROJETS D'AVENIR (INEXISTANTS) ET PUIS IL ALLAIT TRAVAILLER À DIX HEURES.

VOUS IMAGINEZ BIEN, DU COUP, À QUEL POINT LES COMICS M'ATTIRAIENT...
GALACTUS EN NUAGE DE POUSSIÈRE ? MERDE... CE COSTUME, C'ÉTAIT UN CLASSIQUE ! LES GENS SE SERAIENT CHIÉS DESSUS EN LE VOYANT APPARAÎTRE AU-DESSUS DU BAXTER BUILDING, AVEC SON CASQUE ET TOUT...
ILS AURAIENT PISSÉ DE RIRE, SURTOUT. CE QUI MARCHE EN DESSIN, ÇA NE MARCHE PAS FORCÉMENT À L'ÉCRAN... TIENS, REGARDE LES LANCE-TOILES DE PETER PARKER.
IL A FUMÉ LA MOQUETTE OU QUOI ? DAVE... LES LANCE-TOILES AURAIENT MARCHÉ DANS LE FILM...
OUAIS... LE BON EN SCIENCE DU LYCÉE PEUT INVENTER UNE TOILE MIRACLE QUE MÊME LES SAVANTS DE LA VRAIE VIE SAVENT PAS CRÉER. LES GENS AURAIENT QUITTÉ LE CINÉMA.
J'ARRIVE PAS À CROIRE QUE LES X-MEN PAR WHEDON CE SOIT SI BON. BUFFY, À CÔTÉ, C'EST DU PIPI DE CHAT.
ET JE SUIS LE PLUS GROS MANIAQUE DE BUFFY DU MONDE...
ASTONISHING
CE QUI EST INTÉRESSANT, C'EST QU'AU MOMENT DES EXAMENS, ÇA AVAIT VIRÉ À L'OBSESSION. JE TÉLÉCHARGEAIS CE QUE JE N'AVAIS PAS LES MOYENS D'ACHETER, ET JE PASSAIS MON TEMPS LIBRE SUR LES FORUMS CONSACRÉS AUX COMICS.
JE NE ME RAPPELLE PAS EXACTEMENT QUAND MON PLAN DE CARRIÈRE M'EST VENU. ÇA A DÛ ÊTRE GRADUEL, PAS UN COUP DE TONNERRE SOUDAIN.

MAIS QUELQUE PART ENTRE MES ÉVALUATIONS EN HISTOIRE ET EN ANGLAIS, J'AI FINI PAR SAVOIR CE QUE J'AVAIS ENVIE DE FAIRE DE MA VIE. UNE VOCATION PUISSANTE, AU POINT D'EN ÊTRE HYPNOTIQUE.
POURQUOI EST-CE QUE PERSONNE N'A ESSAYÉ DE DEVENIR SUPER-HÉROS EN VRAI ?
CHAIS PAS. PARCE QUE C'EST IMPOSSIBLE ?
METTRE UN MASQUE ET AIDER LES GENS. C'EST PAS IMPOSSIBLE !
NON. C'EST JUSTE DINGUE. LES MECS TE CASSERAIENT LA GUEULE. ON PEUT PAS FAIRE ÇA DANS LA VRAIE VIE.
MAIS AVEC TOUS LES MECS QUI EN PARLENT TOUT LE TEMPS SUR INTERNET, IL DEVRAIT Y EN AVOIR AU MOINS UN POUR ESSAYER... C'EST PAS TOUT LE MONDE QUI VEUT DEVENIR STAR DU ROCK, MAIS ÇA EMPÊCHE PAS LES GENS D'ACHETER DES GUITARES.
LES STARS GAGNENT DES MILLIONS DE DOLLARS. LES SUPER-HÉROS ILS ONT RIEN, TÊTE DE NŒUD !
POURQUOI FAUDRAIT QUE CE SOIT QU'UNE HISTOIRE DE FRIC ?
MERDE... POURQUOI TOUT LE MONDE VEUT ÊTRE PARIS HILTON, ET PERSONNE SPIDER-MAN ?

À SUIVRE DANS KICK-ASS : TOME 1
EN VENTE LE 17 MARS 2010

1937

LES COMICS REFLÈTENT SOUVENT LE CONTEXTE SOCIAL ET POLITIQUE DE LEUR ÉPOQUE. EST-CE VRAIMENT LE CAS ? COMIC BOX REMONTE LE TEMPS ET FAIT LE LIEN ENTRE RÉALITÉ ET FICTION. UNE ANNÉE DE COMICS POUR UNE ANNÉE "EN VRAI". COMPARATIF ET PERSPECTIVES...

L'année 1937 dans le monde : Dictature au Brésil - Début de la guerre sino-japonaise - Couronnement de George VI - Catastrophe du Hindenburg - Mise en place des lois antijuives en Allemagne nazie - Naissance de Jack Nicholson, Ridley Scott, Dustin Hoffman - Mort de H.P. Lovecraft,...

Tout le monde pense que les comics américains sont « nés » en avril 1938 avec l'arrivée de Superman dans les pages d'**Action Comics #1**. Grave erreur. Les comics, sous leur forme quasi actuelle, existaient déjà.
Si Superman a imposé le super-héros façon « blitzkrieg », les productions précédant son avènement ont néanmoins de l'intérêt à leur propre titre et à leur époque d'avant Superman.

Faut-il le rappeler une fois encore, les comics américains ne sont pas que des histoires de super-héros en collants. Avant Superman, il y avait déjà des revues, à l'instar de **Detective Comics**, remplies d'histoires d'aventure, policières ou d'action. **Detective Comics** parait pour la première fois en janvier 1937. Cette revue, dans laquelle paraîtra Batman quelque temps plus tard (au numéro #27) est née de l'incapacité de ses fondateurs, Malcolm Wheeler-Nicholson (un ex-militaire passionné de BD) à financer ses activités. Il avait fondé **Fun Comics** en 1935 avec l'ambition de publier des histoires illustrées inédites et non plus seulement des recueils de « strips » paraissant dans les quotidiens comme c'était l'usage. Mais la création originale coûte cher (même dans les années 1930) et il doit s'allier avec son imprimeur, Harry Donnenfeld, à qui il devait de l'argent, pour créer **Detective Comics** au sein d'une nouvelle structure qui porte le même nom (le futur D.C. Comics). In fine, Wheeler-Nicholson vend ses parts à son partenaire afin d'éponger ses dettes. DC connait bientôt le succès que l'on sait avec Superman et Batman. Ironiquement, si Wheeler-Nicholson avait donné leur chance à Jérôme Siegel et Joe Schuster en publiant leurs premiers travaux, il avait refusé Superman, accepté par son successeur. Wheeler-Nicholson est un pionnier des comics dans leur forme, mais il ne semblait pas avoir d'affinité avec les surhommes. Dans les comics, on aime bien les réalités alternatives. Nous posons donc la question : « *Et si Wheeler-Nelson était resté à la barre de DC Comics ?* »... L'industrie telle qu'on la connait aujourd'hui aurait probablement été bien différente !

JE PEUX PAS LE CROIRE !

LES FILLES LISAIENT PLUS DE COMICS EN 1937, QUE LES GARÇONS ! EN EFFET, SELON UN TRÈS SÉRIEUX SONDAGE DU TRÈS SÉRIEUX MAGAZINE FORTUNE, PUBLIÉ EN AVRIL 1937, 51,4% DES AMÉRICAINS AFFIRMAIENT AVOIR LU AU MOINS UN COMIC-BOOK. ET SUR CE CHIFFRE, 52,2% DE FEMMES ONT REPONDU AVOIR DÉJÀ LU UN COMIC.
QUI A DIT QUE LA BANDE DESSINÉE ÉTAIT UN TRUC DE MECS ? NON MAIS...

ILS ONT DÉBUTÉ CETTE ANNÉE-LÀ...

- Prince Valiant (février 1937)
- The Dandy (décembre 1937)
- Sheena, la reine de la jungle

THE DANDY
*Le premier magazine de BD au monde n'est ni anglais ni américain, il est écossais ! Et il existe toujours, publié par DC Thomson. The **Dandy** tient plus de Pim, Pam, Poum que de Strange mais c'est une institution et de nombreux artistes britanniques célèbres y ont travaillé.*

LES COMICS DE 1937, C'EST AUSSI...

- Dans les premiers Detective Comics, l'éditeur proposait un clone de Fu Manchu, ne pouvant pas se payer la licence du personnage... Mais y tenant apparemment, ils « officialisent » le personnage au #17 sous son vrai nom.

- C'est en 1937 qu'un jeune dessinateur de 26 ans, Burne Hogarth, reprend les aventures de Tarzan. Il dessinera les comics de l'homme-singe jusqu'en 1980.

- Donald Duck obtient pour la première fois un strip pour lui tout seul...

- Naissance de Archie Goodwin (décédé en 1998), un des éditeurs et scénaristes de comics les plus influents dans les comics du Modern Age.

LES WEBCOMICS ÉTANT DÉSORMAIS UNE RÉALITÉ CRÉATIVE ET ÉCONOMIQUE, COMIC BOX VOUS PROPOSE DONC SA SÉLECTION BIMESTRIELLE DES WEBCOMICS QU'IL VOUS FAUT ABSOLUMENT DÉCOUVRIR... OU PAS !

LE WEBCOMIC DU BIMESTRE >3<

http://dreamless.keenspot.com/

Dead Winter

That voice
Trevor?!
I don't need your blood or my socks
Come on Trev, we're running out already
You burning drama queen
I'll beg your forgiveness later
Perhaps we meet again someday on the other side
Right now I need to be strong. I need to live
Goodbye Everett
may God save you mercy, because you're already dead in my eyes

Lizzie Cooper, jeune serveuse frustrée, s'apprête à annoncer à son bourreau de chef qu'elle démissionne. Bien trop empêtrée dans ses problèmes personnels pour remarquer que les personnes louches déambulant dans les rues sont en fait une horde de zombies prête à donner l'assaut, c'est lorsqu'avec beaucoup d'emphase elle conseille à son patron de se chercher une nouvelle serveuse qu'elle réalise que les habitués ne sont peut-être plus là pour la cuisine graisseuse mais plutôt pour déguster un peu plus de matière grise. Et qu'elle s'autorise à paniquer. Après un « heureux » accident de voiture, elle est sauvée par Alice, une jeune pacifiste, pardon, froussarde experte en médecine, et toutes deux rejoignent alors une poignée de survivants pour écumer les rues dangereuses de la ville. Parmi eux, Black Monday Blues, mercenaire aux allures de gros dur que rien ne saurait émouvoir, sauf peut-être les serveuses en détresse telles que Lizzie. Et, pourtant, pas de romance entre ces deux-là, tout aussi antithétiques qu'ils soient, puisque la seule chose qui semble les réunir est l'amour du dézingage de zombies façon first person shooter (moralité, gardez-vous bien d'insulter une serveuse, celle-ci pourrait très bien être une spécialiste du kung-fu).

Dead Winter semble prendre un réel avantage du format webcomic en ne se limitant pas à la planche, dans une dynamique digne d'un **Mad Max** animé, l'intrigue se construisant avec mesure jusqu'à une apogée orchestrée d'une main de maître. Les seules fausses notes résideront alors sans doute lorsque Shabet tente d'ajouter un peu plus d'émotion à son histoire en instaurant par exemple un dialogue entre les différentes facettes de son héroïne (respectivement une femme-enfant et une guerrière à la **Final Fantasy**), semblant ainsi un peu hors-sujet de l'action pure et dure. Jouissif !

http://deadwinter.cc/
S. Dave Shabet
Mardi et Vendredi - Créé en mars 2007
Genre(s) : comédie zombiesque !

Okay, so I turned out to be a pretty shitty pacifist
But I swear I'm not a violent person
I didn't mean killing anyone
Whoa! I even feel sick when I get someone's order wrong
However
I am only human
But I can only be pushed so far
Sorry, Frank
I'm not my job, my car, my house and my family
You won't be taking my head from me as well

L'iPad révolutionnera-t-il le webcomic ?

L'annonce de l'arrivée de l'iPad a fait des émules dans toutes les sphères du monde digital, et les webcomics n'ont, bien sûr, pas été en reste. La question restant de savoir si le petit bijou en question risque de révolutionner la façon dont nous lisons nos webcomics. Et sur ce point, les créateurs sont sceptiques. Randall Munroe, par exemple, auteur de XKCD, pense que « bien qu'il s'agisse d'un appareil prometteur, l'iPad n'aura pas plus d'impact sur les webcomics que l'iPhone n'a pu déjà en avoir ». D'autres se réjouissent cependant de la résolution et de la puissance de l'engin, permettant ainsi aux créateurs de ne plus avoir à redimensionner leurs planches suivant les plateformes, mais n'y voient pas forcément là de grande révolution.
Mais tous sont unanimes : puisqu'on ne peut installer Photoshop, et que l'iPad ne possède pas d'entrée USB, le processus pénible d'upload est encore plus rébarbatif pour les créateurs de webcomics !

Dreamless

Ce qui attire le lecteur vers un webcomic en premier lieu, c'est sans doute ses illustrations. Et, encore une fois, Sarah Ellerton ne manque pas à son devoir dans ce projet annexe à son Phoenix Requiem (voir **CBox #61**), cette fois alliée à l'écriture de Bobby Crosby. L'intrigue débute en 1940 et s'ouvre sur une jeune femme, Elanor, s'apprêtant à recevoir les derniers sacrements avant de s'endormir. Que peut-il bien arriver à cette jeune femme qui semble pourtant en bonne santé ? Flashback vers son enfance, vers ses premiers mots lors de son second anniversaire : « *Joyeux anniversaire !* » Jusque-là rien d'anormal. Sauf que. Elanor est Américaine. Ses parents sont Américains. Elle prononce ses premiers mots en... japonais. Plus étrange encore est sa mère, qui semble frôler chaque jour plus dangereusement la folie, à moins qu'elle ne soit véritablement capable de communiquer avec des personnes qui ne sont pas là. Quant à la petite Elanor, elle ne rêve jamais. À la place, elle voit le monde par les yeux de Takashi, un jeune Japonais né le même jour qu'elle. Et, très vite, par la force de cette connexion plus qu'intime, ces deux-là deviennent âmes-sœurs. Ne pouvant lire les pensées de l'un et de l'autre, ils communiquent de manière onirique et en différé. Mais aussi romantique que cette relation puisse paraître, elle ruine surtout les chance de chacun de vivre une vie normale, menant ainsi l'un et l'autre à se désespérer de ne pouvoir prendre dans ses bras l'être aimé. Ce qui pourrait donner des lenteurs à l'intrigue, plutôt courte jusque-là de **Dreamless**. Mais ce serait sans compter sur le style énergique et rythmé de Crosby, parvenant en un tour de main à faire de ses protagonistes des personnages attachants à qui le lecteur peut - éventuellement - s'identifier. La seule ombre au tableau peut sans doute se trouver dans les illustrations de Sarah Ellerton qui, à trop vouloir mettre l'emphase sur l'aspect onirique de l'histoire, rend les personnages trop éthérés et presque sans vie. À suivre !

Least I could do

Non, vous ne rêvez pas, il y a bien une capote sur le « l » de **Least I could do**. De suite, nous voilà dans le ton, l'histoire tourne essentiellement autour des conquêtes sexuelles de Rayne Summers et débute même par le principal protagoniste célébrant en tête à... tête avec son pénis leur cinquantième femme conquise et consommée... D'intrigue nenni. Le lecteur se voit balader d'histoire de fesse en histoire de fesse et bombardé de plaisanteries au goût plus que douteux, l'ensemble visant plus ou moins à mettre en valeur le personnage principal. Et suivant la similitude entre le nom de celui-ci et le nom de l'auteur lui-même, on se demandera à très juste titre s'il ne faut pas voir là une tentative de reconstruction narcissique, ou « comment un webcomic a sauvé mon ego en une leçon ». Jugez vous-même : le bourreau des cœurs en question est un grand bellâtre qui réussit tout ce qu'il entreprend, qu'il s'agisse de sa carrière ou des conquêtes féminines. Bien sûr ses aspirations rencontrent parfois quelques obstacles, mais il parvient toujours à ses fins. Il se conduit également en parfaite petite ordure envers ses amis, les ridiculisant dès que se présente l'occasion, sans que ceux-ci ne le lui renvoient la pareille. En bref, Rayne fait et dit ce qu'il veut au moment où il le veut, et le plus surprenant est que c'est ce qui fait le succès de ce webcomic, le catharsis de l'auteur permettant ainsi au lecteur d'imaginer ce que serait la vie si lui aussi pouvait se conduire en parfait petit trou du cul sans avoir à payer les conséquences. Alors que pourrions-nous donc louer au sujet de ce webcomic ? Le fait que ses auteurs le mettent à jour quotidiennement et sans faille depuis 7 ans, tout en animant leur forum et twitters dédiés ? Oui sans doute, bien que cela corrobore aussi l'idée que **Least I could do** soit la thérapie d'un artiste frustré, en manque de piment dans sa réalité et souffrant d'un gros complexe d'infériorité...

place net

Mike Choi (Witchblade) a décidé qu'il ne suivrait personne sur twitter. La raison ? « *Si je fais ça, je commence ma journée par lire des tweets pendant une heure ! Et puis je déteste tout le monde de toute façon.* »

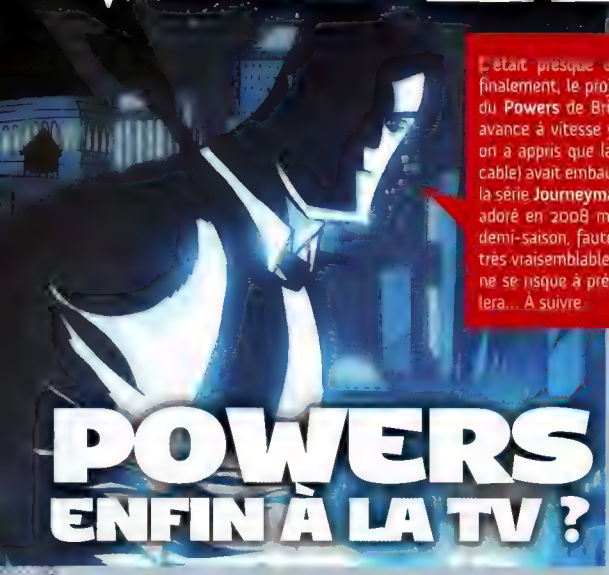
Nombreux sont les artistes qui ont profité du réseau pour partager leur expérience lors de leur « retraite Marvel » fin janvier, brainstorming entre auteurs, illustrateurs et autres grands pontes, ou comme Fred Van Lente (Marvel Zombies) le tweete lui-même sorte de « colo' Marvel ». D'après Brian Bendis, l'endroit est « *plein de nerds !* » et Jonathan Hickman (Fantastic Four) réalise que les repas y sont dignes d'un festin de Galactus. Gageons que l'ambiance y aura été très fructueuse, mais le secret semble plâner sur les révélations plus juteuses.

L'autre thème sur lequel beaucoup se sont extasiés (ou pas) est bien sûr la palette Apple, ou iPad, annoncée le 28 janvier. Rob Liefeld menace par exemple de « *mordre quelques chevilles* » pour en avoir une le jour de sa sortie, tandis que Ben Templesmith parie que l'iPad ne le bordera pas dans son lit la nuit, soit, mais qu'au moins ça ne tentera pas de « *l'intoxiquer à l'héroïne* » comme Microsoft.

Brian Bendis annonce l'adaptation ciné de son Fire, avec Zac Effron pressenti dans le premier rôle, et réalisé par Neal Moritz et David Engel. Bendis avoue alors qu'à l'annonce de la nouvelle, sa petite fille lui a demandé quelques explications, pensant qu'on faisait une grande fête derrière son dos !

Stan Lee se ravit de son apparition dans l'un des épisodes de la série The Big Bang Theory et partage l'aventure avec ses « brigadiers », ainsi qu'il se plaît à appeler ceux qui suivent son twitter. Il s'agit pour lui « *du rôle de sa vie* » et se prépare, avec humour, à relever d'autres défis, comme par exemple d'embrasser la carrière de « rock-star ». Les brigadiers le remercient en tous cas de partager avec autant de fraîcheur et d'humour son quotidien.

MEDIA BUZZ



POWERS ENFIN À LA TV ?

C'était presque un serpent de mer... Mais finalement, le projet d'adaptation en série TV du **Powers** de Brian Bendis et Mike Oeming avance à vitesse grand V. En quelques jours, on a appris que la chaîne FX (une chaîne du cable) avait embauché Kevin Falls, créateur de la série **Journeyman** (que les critiques avaient adoré en 2008 mais qui n'avait vécu qu'une demi-saison, faute d'audience). Le pilote sera très vraisemblablement tourné mais personne ne se risque à prédire qu'une série en découlera... À suivre.

LES X-MEN À NOUVEAU BRYAN ?

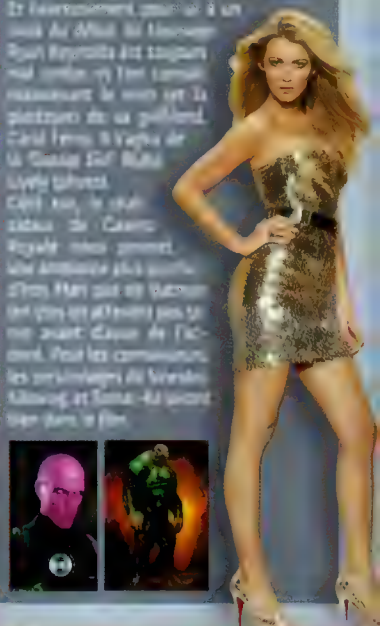
Bryan Singer avait sans doute un goût d'inachevé. Il avait le goût de l'échec créatif dans la gorge... Les deux suites avaient donc tout loisir à se retourner pour s'immoler. Du coup, le jeune non-homme (Dieu) a pu se voir confier le projet **X-Men: First Class** à sa portée. Pour ce faire, il a fallu trouver un scénariste confirmé : Simon Kinberg.

Le script, qui sera réécrit par Jamie Moss ne changera pas la concoction originale. Il s'agit toujours de raconter les premières années de la relation amicale puis la rupture entre le Professeur Xavier et Magnéto. Un peu côté Star Wars Episode I, en somme. Singer n'est déjà plus crédité sur le script et parle très ouvertement dans la même veine que le Star Trek de JJ Abrams. Singer, dont on pouvait craindre une mainmise trop lourde, s'est semble-t-il retiré dans les coulisses en tant que [illegible]. Il est aussi question qu'il produise un reboot avec **Superman Returns**, Tom Cruise ?

"JE NE CROIS PAS QU'IL VA RÉALISER LOBO MAINTENANT. LE STUDIO VOUDRAIT QUE GUY [RITCHIE] ET NOUS NOUS CONCENTRIONS SUR UN SECOND 'SHERLOCK HOLMES.' DONC JE CROIS QU'ON VA PLUTÔT FAIRE ÇA. ON EST DANS UNE PÉRIODE OÙ TOUT LE MONDE REGARDE CE QU'IL VA FAIRE APRÈS. IL N'Y A PAS DE RECUL NI DE DÉCISION RADICALE."

GREEN LANTERN AFFICHE (PRESQUE) COMPLET...

Martin Campbell est dans les starting blocks pour le tournage de **Green Lantern**. Et heureusement, parce que à un mois du début du tournage, Ryan Reynolds est toujours mal rasé et n'a pas commencé à muscler le reste de sa gueule. Carol Ferris, la copine de Hal Jordan, sera jouée par Blake Lively (photo). Quant aux méchants de **Green Lantern**, on connaît désormais presque tout. Hormis Hal qui est un peu un vilain et Kilowog qui ne devrait pas tarder dans le film.



SPIDEY RETOURNE AU LYCÉE !

C'est fin décembre que Sony a annoncé via un communiqué que Sam Raimi et toute son équipe (acteurs compris) ne feraient finalement pas Spider-Man 4. Il semble que le différend ne soit pas simplement créatif. En effet, si Raimi voulait bien remettre le couvert et "laver l'affront" qu'a été Spider-Man 3 sur un strict plan narratif, il fallait lui laisser les coudées franches. Mais Sony ne l'entendait pas de cette oreille, surtout à un moment où la franchise Spider-Man est l'objet de toutes les attentions des avocats de Disney, nouveau propriétaire de Marvel. Le temps pressait car si la firme japonaise possède le droit d'exploiter la licence Spidey pour une durée indéterminée au cinéma, elle doit cependant produire des films. Aussi, le choix du remplaçant de Sam Raimi n'a pas traîné et le 19 janvier dernier, par un communiqué assez sobre, Sony annonçait le recrutement de Marc Webb. Réaliser Spider-Man et s'appeler ainsi ("web" signifie "toile" en anglais), c'est soit être prédestiné, soit être prêt à accepter une avalanche de jeux de mots signés du service marketing du studio. Toujours est-il que notre homme a surtout à son palmarès un long-métrage dont on dit le plus grand bien (500) **Days of Summer**, inédit en France et une pelotée de clips plutôt inspirés. Webb devra relever le défi de sortir Spidey 4 pour l'été 2012, avec un nouveau casting, plus jeune, et en utilisant comme base de travail le script adoubé par le studio (celui de James Vanderbilt).

SGT ROCK = TRAHISON ?

Joel Silver (encore lui) n'a peur de rien. Il a avoué au Los Angeles Times le 2 février dernier qu'il travaillait, avec Francis Lawrence (**Constantine, I am Legend**) sur une adaptation de **Sgt Rock**, un des classique des comics de guerre de DC. Mais apparemment, le film ne se déroulerait pas pendant la Seconde Guerre mondiale. Silver a évoqué la transposition de l'action dans un futur proche. Sgt Rock à la sauce **Terminator Renaissance**, franchement... Ça ne nous dit rien qui vaille. Enfin, ce n'est qu'un projet pour le moment...

"NOUS SOMMES EN PLEINE PRÉPARATION [DE CAPTAIN AMERICA]. "NOUS AVONS 8 OU 10 ARTISTES AVEC LESQUELS ON DESSINE TOUTE LA JOURNÉE DES CHOSES TRÈS COOL SANS SE SOUCIER DU BUDGET. ON SE DIT : "METTONS DANS LE FILM TOUT CE QUI NOUS PLAÎT ET ON VERRA SI ON PEUT SE LE PAYER." LE FILM DÉMARRERA EN 1942-1943, PENDANT LA GUERRE ET SE POURSUIVRA DIRECTEMENT DE NOS JOURS. ON FERA L'IMPASSE SUR LE CAPTAIN AMERICA DES ANNÉES 60-70.
JOE JOHNSTON, RÉALISATEUR

RYAN DOUBLE LA DOSE

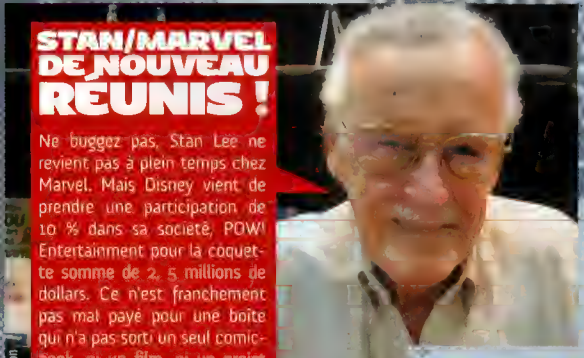
Le futur Green Lantern ne lâche pas l'affaire quant au développement de l'autre franchise super-héroïque à laquelle il est attaché, à savoir : Deadpool. Il a révélé aux journalistes de MTV qu'il prenait des nouvelles des scénaristes, Rhett Reese et Paul Wernick pratiquement tous les jours.

LES MORTS MARCHENT VERS LA TÉLÉVISION...

Robert Kirkman l'évoquait à mots couverts dans notre numéro 62, **Walking Dead**, le gros carton de chez Image Comics va peut-être devenir une série TV. En tous cas, la chaîne américaine AMC l'a retenue pour son programme de pilotes en vue de la saison prochaine. Le réalisateur du pilote ne sera pas n'importe qui puisqu'il s'agit de Frank Darabont (**La Ligne Verte**). Ce dernier adaptera également le comic-book pour l'écran.

"OUI, MA FILLE SAIT QUE JE CONNAIS ZAC EFRON. J'AI DU M'EXPLIQUER. ELLE CROYAIT QUE J'ÉTAIS À UNE SOIRÉE ET QU'ELLE N'ÉTAIT PAS INVITÉE. :(
BRIAN BENDIS SUR TWITTER, APRÈS L'ANNONCE QUE SON GRAPHIC NOVEL, "FIRE" [illegible] EFRON.

STAN/MARVEL DE NOUVEAU RÉUNIS !



Ne buggez pas, Stan Lee ne revient pas à plein temps chez Marvel. Mais Disney vient de prendre une participation de 10 % dans sa société, POW! Entertainment pour la coquette somme de 2, 5 millions de dollars. Ce n'est franchement pas mal payé pour une boîte qui n'a pas sorti un seul comic-book, ni un film, ni un projet depuis 4 ans. Cela dit, avec cet investissement, Disney rapproche Stan Lee de la société qui lui est pour toujours attachée, Marvel, et s'assure les services d'un ambassadeur toujours très jovial.

photo : sfrestfiction

BRÈVES ASGARDIENNES

- Les Français de BUF compagnie ont été [illegible] pour les effets visuels de **Thor**.
- Le Marvel Studios a été contraint de faire du décalage de **Spider-Man 4**. **Thor** sortira donc le 6 mai 2011.
- Stuart Townsend qui jouait Fandral a quitté brutalement le plateau. Il avait fait déjà le même coup sur **le Seigneur des Anneaux**.

LES JEUX DU MCP

LE "MAÎTRE CONTRÔLE PRINCIPAL" S'Y CONNAIT EN JEUX VIDÉO. CE BIMESTRE, IL A TESTÉ POUR VOUS...

DARKSIDERS

JEUX | **06.01.2010**

Il a fallu de nombreuses années pour que ce jeu d'aventure voit le jour. Joe Madureira, le célèbre dessinateur de comics (Battle Chasers, Wolverine vol.3...) a passé beaucoup de temps pour créer une ambiance graphique très personnelle. Vous incarnez Guerre, l'un des Quatre Cavaliers de l'Apocalypse. Mais suite à de mystérieux événements, le guerrier se retrouve dépouillé de ses pouvoirs. Vous allez devoir évoluer dans un monde post-apocalyptique pour récupérer vos dons et découvrir qui a volé le sceau entre le Paradis et l'Enfer.

Le scénario est très dense. Après quelques heures de jeu, la quête de la vérité est loin d'être finie. Cependant, le jeu pâtit par sa monotonie. En effet, pour vous frayer un chemin, vous devrez détruire des centaines de créatures maléfiques. Même si c'est le propre d'un beat'em all, les combos semblent s'enchaîner trop vite et on se retrouve à appuyer constamment sur les mêmes boutons.

Malgré tout, de nombreuses énigmes viendront ponctuer des combats offrands. Pour coller à la « mode » dans les jeux vidéo, vous pourrez customiser le héros. Un grand choix d'armes, d'armure et de pouvoirs est dispo et vous pourrez les obtenir contre des âmes ouprès de Vulgrim, l'un des démons de l'Enfer.

Les designs de Madureira donnent un contenu un style très particulier. Les décors sont aussi réussis que les diverses créatures qui ponctueront votre chemin. Les cinématiques sont malheureusement trop nombreuses et viennent casser le rythme.

9,5

[illegible]

Laurent Lefeuvre : petits formats et grande illusion !

À BIEN Y REGARDER, CERTAINS DES « ALTERNATIVE COMIX » LES PLUS ANCIENS SONT PEUT-ÊTRE CES FAMEUX « PETITS FORMATS » QUI FIRENT LA JOIE DE TANT D'ENFANTS, DES ANNÉES 30 AUX ANNÉES 70 (MÊME SI CERTAINS SUBSISTENT ENCORE). LES AKIM, LES ZEMBLA, LES BLEK-LE-ROC, TOUS CES HÉROS « BIEN DE CHEZ NOUS » AUX ALLURES EMPRUNTÉES - POUR DIRE LE MOINS - À LEURS HOMOLOGUES AMÉRICAINS. MAIS LE CŒUR D'UN JEUNE LECTEUR N'A CURE DE CES RÉFÉRENCES ET NOMBREUX SONT CEUX QUI ÉCRASERONT UNE PETITE LARME NOSTALGIQUE À L'ÉVOCATION DE CES PETITS PÉRIODIQUES IMPRIMÉS EN NOIR ET BLANC, SUR DU MAUVAIS PAPIER. LAURENT LEFEUVRE EST DE CEUX-LÀ ! REVENDIQUANT HAUT ET FORT LA CULTURE « BD DE PROLÉTAIRE », IL PUBLIE « TOM ET WILLIAM » AUX ÉDITIONS DU LOMBARD, SOMPTUEUX ONE-SHOT RENDANT HOMMAGE AUX HÉROS DE SON ENFANCE, AGRÉMENTÉ D'UNE MISE EN ABÎME FONCTIONNANT À BIEN DES NIVEAUX. RENCONTRE ET EXPLICATIONS !

« *Nous partageons tous un même imaginaire* » proclame l'un des personnages de **Tom et William**, lorsqu'il s'aperçoit que les seuls survivants à ce phénomène inexplicable, ayant entraîné la disparition de la plupart de l'humanité, ont tous en commun d'avoir lu les mêmes bandes dessinées, étant enfants. Un constat qui fut également le point de départ de Laurent Lefeuvre : « *Chaque fois que j'en parle autour de moi, je m'aperçois que tout le monde a lu* **Akim** *ou* **Captain Swing**. *On est un paquet à avoir appris à lire dans ce que j'appelle des « BD de prolétaire ». Je crois que l'idée de la caisse de vieilles BD oubliée dans un grenier parle à tout le monde. Il y a un côté caverne d'Ali Baba...* » Et, à l'instar de cette dernière, les coffres de vieilles BD comportent bien des trésors, parfois ciselés par des auteurs que l'intelligentsia a depuis longtemps mises sur un piédestal : « *On oublie un peu vite que des gens comme Pratt, Jacovitti ou Bernett viennent de cette culture. C'était un moyen de gagner sa croûte. Alors, dans le tas, il y avait des artisans et des faiseurs, évidemment. Mais on trouve aussi beaucoup de bandes en provenance de dictatures comme l'Argentine. Tous ces auteurs y faisaient passer leurs frustrations, sexuelles ou politiques. Dans* **Tom et William**, *j'essaye de faire passer ce message en me cachant derrière un personnage un peu réactionnaire de 60 ans, alors que j'en ai 32 !* »

Lefeuvre est certes loin d'être le premier auteur à mettre de lui-même dans un de ses personnages. En revanche, il a utilisé ledit personnage et les moyens modernes d'information, pour plonger le lecteur dans une sorte de canular qui donne une dimension quasi philosophique à l'ensemble.

NIVEAUX DE LECTURES

« *C'est une bande dessinée sur des personnages qui mettent un album entier à réaliser qu'ils sont dans une bande dessinée. Ils se posent des questions sur leur destinée, et la possibilité que quelqu'un y préside. En ce sens, on peut parler de héros existentialistes, dans une perspective à la Jean-Paul Sartre. Ces personnages laissent une trace dans notre réalité. Je voulais intégrer le lecteur dans cette dynamique, lui faire se demander à quel point lui aussi est piégé dans notre réalité.* » Le « piège » posé par Laurent Lefeuvre commence sur sa biographie Wikipédia. Il y est en effet mentionné qu'il a grandi en lisant les illustrés des éditions Lug, MonJournal ou bien encore... Roa ! Oui, comme ses personnages. En cliquant sur le

lien hypertexte, on peut découvrir un historique des éditions Roa, une fiche détaillée pour chaque grand héros, et un lien vers le blog d'Alain Chevrel, grand spécialiste du défunt éditeur. Ce même Alain Chevrel qui est, dans les pages de **Tom et William**, le « réactionnaire de 60 ans » auquel faisait allusion l'auteur. Et qui mentionne, au cours de l'aventure, qu'il a créé un blog dédié à ses héros favoris. Sur ledit blog, on retrouve couvertures et planches « d'époque » - une telle profusion, en fait, qu'il est difficile d'imaginer que tout ça est l'œuvre d'un seul artiste, désireux de pousser encore un peu la mise en abîme, intégrant ainsi naturellement le lecteur à l'univers de **Tom et William**. Et pourtant... « *C'était un peu le but. Je me cache derrière l'identité d'un de mes personnages, je mélange un peu de marketing très terre-à-terre et un prolongement de cet univers. C'est aussi pour ça que l'histoire se passe dans un futur très proche, à la rentrée 2010. Ça fait deux ans que je calcule que ça va se passer comme ça. Et puis, sur le blog, pour mieux brouiller les pistes, j'ai intégré quelques références à de véritables héros. Si je peux, au passage, contribuer à remettre deux ou trois choses sur le devant de la scène...* »

Un travail de titan, donc, que Lefeuvre a pris grand plaisir à effectuer. Illustrateur dans le livre ou dans l'animation, il aime à jouer les caméléons graphiques. Mais, après des mois passés à contrefaire des couvertures d'époque, numériquement ou à la gouache, sur carton, comme à l'ancienne, il affirme que : « *Mon véritable style, c'est celui que vous voyez dans* **Tom et William**. *Mes auteurs de référence, ceux que je rachète sur Ebay, et dont la lecture me fait accélérer le cœur, ce sont des gens comme Corbett, Wrighston ou Eisner. Mes autres livres peuvent être considérés comme des exercices de style. C'est amusant d'en changer. J'ai un peu de mal à comprendre comment on puisse vouloir dessiner de la même manière toute sa vie. Cela dit, sur* **Tom et William**, *je me suis tellement amusé que si je pouvais faire la suite demain, je signe aussitôt ! C'est assez rare, chez moi. D'habitude, en sortant d'un travail, je n'ai qu'une hâte, c'est d'essayer autre chose...* » Et tout cela est loin de n'être qu'un « simple » exercice de style. Laurent Lefeuvre a poussé le perfectionnisme jusqu'à se plonger dans les conditions de production de l'époque ! « *Pendant toute la réalisation de l'album, j'ai veillé à ne pas trop me renseigner, pour rester dans l'esprit des auteurs de ces BD que j'ai lues 50 fois. À l'époque, ils n'avaient pas Internet, ou même le temps de se renseigner. Je voulais retrouver cet esprit « automatique », dans le découpage ou le scénario. En réalisant les couvertures pour le blog, par exemple, je me suis imposé de ne pas passer plus de 3 heures par illustration. J'ai même parfois fait exprès d'y passer des mauvais dessins, parce que, en kiosque, les gamins prenaient l'illustré dont le cow-boy avait la chemise la plus pétante !* » Au final, le pari de Laurent Lefeuvre est réussi à plus d'un titre : il parvient, le temps d'une histoire, à faire revivre toute une époque et, avec elle, une certaine conception de la BD. Mais tout le travail qu'il a fourni autour donne à cet album une dimension plus philosophique, parfaitement à sa place dans la collection Signé. Vous l'aurez compris : que vous ayez vibré ou non au rythme des aventures de Blek-le-Roc et consorts, vous feriez bien d'aller jeter un œil à **Tom et William** !

Antoine Maurel

Éditeur : Le Lombard – Collection : Signé – Sortie : Mars 2010 – Prix : 14,50 € - 64 pages.

LE PETIT FILM QUI MONTE

Les habitués de Comic Box connaissent bien « Marvel 14 : Les super-héros contre la censure », documentaire de Philippe Roure et Jean Depelley qui, à travers la disparition soudaine de la revue Marvel il y a une quarantaine d'années, s'intéressent aux pressions subies par les premières traductions françaises des comics Marvel. Si depuis la fin de l'été dernier ce film de 26 minutes a été montré lors de quelques projections publiques, Marvel 14 ne fait pas mine de s'arrêter en si bonne route. Projeté à Angoulême pendant le Festival de la BD, il a fait salle comble à chaque fois et ce malgré deux séances supplémentaires rajoutées pour faire face à la demande ! Pour Philippe Roure, ce contact avec le public est bienvenu : « *Pendant le festival on croisait des gens au restaurant ou ailleurs qui nous parlaient spontanément du film !* ». Et ce n'est pas fini : il y aura d'autres projections dans le courant 2010. Mais qui plus est le projet a tellement séduit qu'une version de 52 minutes est maintenant en cours de montage. Cette version longue, qui devrait incorporer également des intervenants supplémentaires, sera projetée pour la première fois lors de L'Etrange Festival de Lyon le 3 avril 2010, elle donnera également lieu à un débat sur la censure et les comics. Lyon étant le foyer historique de Lug (l'éditeur de Marvel et de Strange), il est sans doute symbolique que la capitale des Gaules ait la primeur. Le même week-end, les visiteurs de la convention BDEnégoodies, à Paris, auront droit à la version de 26 minutes. Si la perspective d'une censure politique des comics semble lointaine, la problématique de ces expériences passées permettent de mieux appréhender les clichés et les contre-vérités qui, aujourd'hui encore, entachent parfois la réputation des comics en France. Il est aussi certain que d'autres dates viendront se greffer sur le calendrier 2010. Et avec un format en 52 minutes, il n'est pas totalement interdit d'espérer voir une diffusion par d'autres voies. M14, autre court-métrage de Philippe Roure qui conte les aventures (cette fois romancées) de collectionneurs prêts à tout pour se procurer un exemplaire de Marvel #14 (jamais sorti à l'époque) devrait se tourner au printemps...

X.F.

match2box

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS : Vous aimez Comic Box ? Vous préférez tel ou tel aspect du magazine ? Vous voulez en savoir plus sur tel ou tel auteur ? N'ayant toujours pas recruté de télépathes (malgré nos demandes répétées), l'équipe de Comic Box n'a pu développer votre courrier ! Ecrivez-nous et participez ainsi à la vie de la revue tout en nous permettant de nous faire une idée de qui vous êtes. Alors, à vos plumes et à vos claviers !
PAR COURRIER : Comic Box c/o FULL FX, 38, rue de Malte 75011 PARIS - PAR E-MAIL : zemo@comicbox.com - SUR MYSPACE : www.myspace.com/mycomicbox - SUR TWITTER : twitter.com/comicbox

Attention ! Avertissement !

BON ZANG !

Très intéressant article sur les vampires dans votre dernier numéro. Je me permets d'apporter ma modeste contribution cependant. Au début des années 80, Dracula apparaît dans une aventure de Superman. (Traduite dans le **Superman Poche n°36** chez Sagédition.) D'allure très classique (proche de l'apparence de Bela Lugosi dans le classique de Universal), il affronte l'Homme d'Acier avec le Monstre de Frankenstein qu'il contrôle. Tous deux n'appartiennent pas à l'univers DC, ils sont issus du monde des cauchemars et y retournent à la fin de ce récit qui n'est pas inoubliable. (Le graphisme propret à la Curt Swan ne les rend pas très horrifiques.) Dans la série **Beowulf**, créée par Michael Uslan et Ricardo Villamonte et publiée à partir de 1975 par DC Comics, Dracula apparaît. C'est le modèle du vampire, Vlad Tepes, qui sert de source d'inspiration, mais il est plus proche d'un sanguinaire guerrier turc enturbanné et manieur de cimeterre que d'un prince chrétien combattant les musulmans. Satan décide d'en faire son disciple en remplacement de Grendel, l'ennemi de Beowulf, dans cette bande qui lorgne beaucoup sur Conan. Une adaptation du Dracula de Bram Stocker, peinte par Fernando Fernandez a été publiée en France dans les pages du magazine Fantastik qui présentait beaucoup de matériel américain. Dans ce même magazine, un épisode de la **Saga des Victimes** par Alan Hewetson et Suso, publié dans le numéro 16, met en scène un sosie de Christopher Lee, l'interprète de Dracula dans les films produits par la firme anglaise Hammer : "S. Paladin, souverain d'un petit Etat du Sud de l'Europe." Tout le décorum propre au récit de vampire apparaît : château gothique, cercueils, toiles d'araignées, trio de compagnes vampires du maître des lieux avec cependant une variante : le vampire n'est qu'un robot doté de canines proéminentes mais buveur de sang et vulnérable à la lumière diume. Enfin, il serait dommage de ne pas signaler la présence d'un cousin du comte Dracula dans les pages de **Photonik**, le sup'héros français : le baron (puis comte) Vampyr, figure opposée du héros de lumière. Tota rappelle que les vampires ont la capacité de se transformer en chauve-souris, en brume, en loup et de commander à la vermine (comme les rats). Le vilain a fait transporter son château pierre par pierre depuis les Carpathes et l'a reconstitué au sommet d'un building de Manhattan. Cependant, afin de ne pas heurter la censure, le vampire n'est pas un buveur de sang mais un "siphonneur" d'énergie (anticipant les vampires de l'espace de Lifeforce) qui compte absorber celle de Photonik afin de ressusciter son épouse. Il sera détruit par la lumière de l'aube (classique) mais reviendra (classique aussi.) Sa 2e apparition a été reprise en album chez Delcourt. Bonne continuation. J'aime beaucoup ce que vous faites.

Zaïtchick

Cher Zaïtchick, sur un sujet thématique comme Dracula (ou mettons tiens, les voitures dans les comics) il est bien évident que nous ne pouvons lister l'intégralité des apparitions du bonhomme, sinon nous serions bons pour un Comic Box quatre fois plus épais. Dans ces cas-là nous optons donc pour les jalons qui 1) permettent d'expliquer la progression du personnage du thème et/ou 2) montrent la diversité des approches. Le Dracula de Fernando Fernandez dans Fantastik est très beau mais il nous semblait peu pertinent dans un parcours axé comics. Pour des questions de place nous avons dû également laisser de côté la bataille Dracula/Frankenstein orchestrée chez Marvel dans les années 70 et nous n'aurions pas été contre un clin d'œil à Photonik mais là aussi il a fallu faire des choix. Ça n'empêche pas ces BD d'être intéressantes même si pour des raisons diverses elles n'ont pas façonné la place de Dracula dans la BD américaine. Mais comme rien ne nous interdit d'en reparler... Voilà qui est fait !

SUPERMAN FROM VALENCIENNES

Merci à vous de nous fournir tous les deux mois des informations sur les super-héros par le biais de votre journal. Et moi, vous pouvez me voir sur youtube (sur http://www.youtube.com/watch?v=af68n3bNSjA). J'ai pu constater qu'un héros on lui montre du respect et on l'encourage ou on l'insulte de taré, c'est le jeu ! Mais moi je ne suis qu'un grand passionné !

Jean de Valenciennes

Merci de nous avoir envoyé ce calendrier 2010 ô combien original cher "Supie". Effectivement vivre sa passion de manière pour le moins éclatante peut en surprendre certains. Maintenant à partir du moment où c'est fait dans un bon esprit, que cela fait le bonheur du principal intéressé, les autres peuvent insulter mais enfin comme on dit, les chiens aboient, la caravane... L'humour ne craint aucune Kryptonite, alors bonne continuation, protège bien Valenciennes et merci pour les encouragements !

METAL GEAR

Un petit mot pour vous remercier de vos excellents articles. Dommage que votre magazine n'est pas mensuel, on en veut toujours plus. Petit rectificatif, dans votre numéro 61, vous parlez du groupe Exodus, qui est un groupe de tHrash metal et non de trash metal. Le 1er H est important sinon on tombe dans la poubelle (les soirées d'M6 en étaient farcies fut une période, cette chaîne prouvait une nouvelle fois qu'elle ne savait pas ce dont elle parlait, et encore moins niveau musique !) Je voulais donc surtout vous féliciter ! Et merci

de ne jamais oublier DC dans vos articles car je suis devenu un fan de cet univers et grâce à vous je peux en apprendre plus. Vous nous prouvez qu'il n'y a pas que Marvel sur Terre.
Bonne continuation.

Bonjour Edgar-Auguste

Cher "BCA". Non seulement il n'y a pas que Marvel sur Terre mais il y a aussi, en dehors de DC, Image, Dark Horse et quelques autres dont nous nous efforçons de parler en tenant compte dans une certaine mesure de leur diffusion en France. Pour preuve ce mois-ci avec Todd McFarlane et quelques autres. Pour avoir plus de Comic Box entre deux numéros ? C'est simple, il suffit de nous rejoindre sur le site (www.comicbox) mis à jour... quotidiennement !

ENTRE DC ET MARVEL...

Un grand merci pour l'article sur DCU 54, n'étant que lecteur VF, il me sera d'une grande utilité tout comme celui de Xavier Fournier sur Batman dans le n°61. Et en plus une bonne nouvelle pour les lecteurs dc pour le prochain numéro. C'est Noël !!!! 1er épisode de *Rage of Red Lanterns* dans DCU 53, ça démarre fort, vivement la suite.
Très bon article sur *War of kings*, après Nova et Les gardiens de la galaxie, j'ai décidé de me remettre au Marvel cosmique. L'article m'a pas mal aidé, ça fait quelques années que je ne lis plus les X-men, donc pour savoir qui est qui votre article à son utilité. En attendant **CB #63** et sa surprise DC...

Ludovic (via www.comicbox.com)

Cher Ludovic, sachant que même dans la version américaine les épisodes de la Justice League n'étaient pas particulièrement explicites il nous a paru important de limiter la casse. Il est certain que les locomotives de DC en ce moment restent le Green Lantern de Geoff Johns et le Batman (& Robin) de Grant Morrison.

DOUZE ET DEMI...

Salut à tous ! Le moment que tous les **Comic Box** addicts attendent est arrivé avec son cortège d'articles de qualité et de bonnes nouvelles. Au risque de répéter une évidence, c'est un pur plaisir, un régal pour les yeux et le bonheur d'en savoir un peu plus sur ce monde sans limites ! Et comme dans un des messages précédents, la BD centrale **Avengers vs Dark Avengers**, d'une grande qualité (bravo misters Jim Cheung et Brian M. Bendis). Dans le genre excellent l'article « la piste aux étoiles », belle mise en page et un article très documenté et très intéressant sur les séries cosmiques Marvel avec récapitulatif historique ! Franchement, "a good job !" Pour le reste, surprise. J'vais prendre le temps de le déguster, avec encore de bonnes surprises en perspective ! Ah, j'oubliais ! Une des bonnes nouvelles c'est la confirmation de la suite de l'excellente série **The Twelve** ! Merci à toute l'équipe pour ce magnifique numéro de fin d'année !

THX

Cher THX, à vrai dire il y a eu des précisions sur le retour de Chris Weston sur The Twelve. La mauvaise nouvelle c'est que JMS, parti chez DC, semble un peu aux abonnés absents et n'a pas livré la suite du scénario pour l'instant. La bonne nouvelle c'est que Chris Weston, du coup, écrit et dessine un numéro spécial, The Twelve: Spearhead, une sorte de prologue qui décrit les aventures des 12 en 1945.

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Je me permets de solliciter votre aide pour retrouver le nom d'un dessinateur présent sur votre stand lors de l'édition 2001 du festival de la BD d'Angoulême. Il me semble que son prénom était Karl (sans trop de conviction) ; lors de cette édition était également présent Richard Isanove. En espérant que vous puissiez avoir réponse à ma question. Longue vie à **Comic Box**.

Matthieu Motref

Bonjour Matthieu. Il s'agit bien d'un Karl, Karl Alstaetter (http://komickarl.deviantart.com/). À noter que l'artiste avait ensuite envoyé à ses frais des dessins aux fans malheureux qui s'étaient retrouvés trop loin dans la file d'attente. Profitons de l'occasion pour dire que Karl publie justement ces temps-ci une nouvelle série aux USA, Emerald City Blues. Bon sinon, rendez-vous dans deux mois et motivez-vous pour le courrier, vos lettres n'ont pas été légion les gars ! À vos stylos !

Zorro+Izzel

ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
ABONNEZ-VOUS PAR TÉLÉPHONE AU 02 32 29 18 80
30% D'ÉCONOMIE SOIT 27 € AU LIEU DE 39 €
1 AN D'ABONNEMENT
2 ANS D'ABONNEMENT
40% D'ÉCONOMIE SOIT 46 € AU LIEU DE 76 €
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France - SERVICE ABONNEMENT
27933 GRAVIGNY Cedex. - E-mail : paninifrance@dinox...
Ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.80

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 € (CB001)
☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS et je choisis l'offre avec 40% de réduction, soit 12 numéros pour 46 €** (CB002)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 30/04/2010
DOM TOM ET ETRANGER : NOUS CONSULTER.

CB63

NOM _____ PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____ CODE POSTAL _____
VILLE _____ PAYS _____
EMAIL _____ TEL. _____
DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte, près de la signature. |_|_|_|

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ICI : ☐

Guide de Lecture

OÙ TROUVER LES COMICS ? L EN LIBRAIRIES K EN KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE C EN COMIC SHOPS/LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES

DC BIG BOOKS : FINAL CRISIS 1

Panini – 29 euros – Février 2010 – Vendu en librairie.

100% VERTIGO : SCALPED 1 L

Attention BD au ton noir et décapant en vue ! Scalped, sorti de l'imagination de Jason Aaron (Wolberine: Weapon X, Ghost Rider) et G.M. Guéra, conte le quotidien d'une réserve indienne où la réalité est loin d'être rose. Crime et corruption y régnent. Quand Dashiel Bad Horse y revient, les choses sont encore pires que dans son souvenir. Un vrai chef d'oeuvre made-in-Vertigo !

Panini – 13 euros – Mars 2010 – Vendu en librairies.

BLACK KISS L

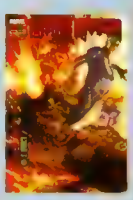
Oeuvre très corsée pour son époque, le Black Kiss d'Howard Chaykin (voir son interview dans Comic Box #56) avait fait scandale à l'époque de sa sortie américaine, dans les années 80, pour son côté pervers assumé. Orgies en tout genre, violence et sexualités « alternatives » avaient obligé l'éditeur original à le vendre sous emballage opaque ! Deux décennies plus tard, la maxi-série de Chaykin reste énergique. A déconseiller aux âmes prudes... Mais les autres peuvent s'en régaler sans problème !

Delcourt – 14,95 euros – Mars 2010 - Vendu en librairies.

LES CHRONIQUES DE SPAWN #29 K

Tandis que Book of The Dead s'achève, le nouveau Spawn, lui, se laisse aller à plus de violence... Mais attire du coup l'attention (et les ennuis qui vont avec) sur sa petite personne. Le héros de The Haunt lui aussi cherche ses marques tout en se demandant encore un peu quelles sont les règles du jeu (il fait d'ailleurs l'objet d'une des variant cover du numéro). Sans oublier bien sur la suite du prélude au crossover Image United.

Delcourt – 5,25 euros - Mars 2010 – Vendu en kiosques.



DARK REIGN #6 K

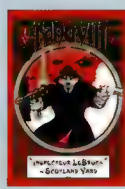
Les Vengeurs Noirs ont une arme absolue : Sentry. Mais ils ont aussi un gros problème : Sentry. Leur membre le plus fort est de moins en moins stable. Ca sent la catastrophe. Du côté de l'autre bras armé d'Osborn, les nouveaux Thunderbolts montrent à quel point ils ne sont pas des enfants de cœur. Chez les Secret Warriors on continue de chasser les conspirations et Dark Reign touche aussi les Fantastiques. Problème : quand l'armée débarque il n'y a que les enfants de la famille pour défendre le Baxter Building !

Panini – 4,60 euros – Mars 2010 – Vendu en kiosques.

DYNAMO 5 T.1 C

Quand quelqu'un de riche disparaît, il n'est pas rare de voir les héritiers se disputer ou même que certains secrets de familles ressurgissent. Dans Dynamo 5, de Jay Faerber et Mahmud A. Asrar, le principe est appliqué aux super-pouvoirs. Un surhomme meurt et ses enfants héritent d'une partie de ses pouvoirs. Et on ne peut pas dire que la nouvelle génération s'entende à merveille... Une saga assez « fraîche » et très agréable à lire, enfin traduite dans nos contrées.

Merluche – 13,90 euros – Février 2010 – Vendu en comic shops.



GRANDVILLE L

Bryan Talbot revient à travers un projet très attendu. Granville est une fable animalière située dans un univers où la France a conquis l'Angleterre à l'époque de Napoléon. Son héros ? Un blaireau agent de Scotland Yard dont l'enquête va le mener jusqu'à Paris pour y démasquer une sombre machination. Un roman graphique aussi original qu'attachant, conservant le penchant de l'auteur pour les odyssées uchroniques...

Milady – 15,90 euros - Février 2010 – Vendu en librairies

IRON MAN : L'INTÉGRALE 1966-1968 L

Quand le mythique Strange a démarré en France, ce sont les épisodes de la série Iron Man qui étaient publiés. Ceux de Tales of Suspense, précédent magazine abritant les exploits de l'homme en armure, sont pratiquement inédits. Toute une époque où Tony Stark s'en donnait encore à coeur joie contre les méchants saboteurs et les monstres en tout genre. Des aventures classiques enfin traduites et qui tombent à point : De quoi réviser les fondamentaux d'Iron Man !

Marvel – 28,00 euros – Mars 2010 – Vendu en librairies

MARVEL HEROES #29 K

Episode monstre de Hulk, correspondant au 600ème épisode de l'édition américaine (encore qu'avec les renumérotations c'est très relatif) par Loeb & McGuinness, où on découvre qui orchestre la manipulation à laquelle est liée le Hulk Rouge. Et un des Hulk va disparaître. Chez les Puissants Vengeurs, Pym continue sa vendetta contre les Quatre Fantastiques.

Panini – 4,60 euros – Mars 2010 – Vendu en kiosques.

MARVEL UNIVERSE HORS SÉRIE 6 K

La Cyberforce de Top Cow et les Vengeurs de Marvel se rencontrent dans un crossover inter-compagnies qui (une rareté) tient compte des continuités des deux univers respectifs. Les personnages de Cyberforce et de Hunter-Killer seront-ils recrutés de force au sein de l'Initiative ? Les Vengeurs tomberont-ils devant Morningstar ? En seconde partie, une rencontre du même ordre entre Magdalena, la nonne tueuse, et Daredevil, le héros à l'allure diabolique. Ils sont faits pour s'entendre ces deux-là !

Panini – 5,40 euros – Mars 2010 – Vendu en kiosques.

PROMETHEA T.7

Non seulement ce septième tome est la conclusion des aventures de cette héroïne mythique mais Alan Moore et J.H.Williams III en profitent également pour tirer le rideau sur tout l'univers d'ABC. C'est la fin du monde telle que vue par Moore, un grand coup de balai qui implique les principaux personnages du label. Et vous pouvez compter sur le scénariste pour vous démontrer que ce qui est nécessaire n'est pas forcément très moral. Une fin de saga en apothéose.

Panini – 11 euros – Février 2010 – Vendu en librairies.

SCOTT PILGRIM T.1

Parce qu'il est véritablement envouté par une femme, l'intrépide Scott Pilgrim va devoir se frotter à sept ex-petits amis de la belle qui sont prêts à tout pour empoisonner la vie du héros. Bryan Lee O'Malley a imposé avec beaucoup d'humour un ton et un personnage délirant, qui change vraiment des clichés de la BD nord-américaine. Que de fraicheur et de décontraction, qui plus est à un prix sympa !

Milady – 6,99 euros – Mars 2010 – Vendu en librairies.

SEXE: LE TROUBLE DU HEROS

Si vous appréciez les démonstrations du genre de notre rubrique « Docteur Psycho », vous aimerez aussi sans doute ce livre d'Alexandre Mare. Ce n'est pas une BD mais bien toute une étude, une plongée dans l'aspect freudien des super-héros et de quelques monstres sacrés voisins (à côté de Superman ou de Wonder Woman on trouve également King Kong, l'Homme Invisible ou Conan). Un ouvrage très intéressant sur la libido héroïque !

Les Moutons Electriques – 19 euros – déjà disponible – Vendu en librairies.

SOULFIRE T.2

Attention : ce volume contient les toutes dernières pages dessinées par Michael Turner avant sa mort. Qui plus est Delcourt a également retravaillé l'ordre et le contenu des épisodes (en y ajoutant par exemple des pages de l'anthologie Aspen Seasons) de manière à donner naissance à une sorte de version premium qui dans l'état est inédite même aux USA !

Delcourt – 14,95 euros - Mars 2010 – Vendu en librairies.

SPIDER-MAN #121

Norman Osborn cherche le point de rupture. Mais s'agit-il de faire craquer Spider-Man ou bien son fils Harry ? Et quel rôle joue exactement Menace dans cette intrigue ? La famille Osborn ressortira marquée par cet arc. Quand à Spidey, il est en prison. Il n'a vraiment pas de chance. Encore heureux que certains de ses amis sont là pour l'épauler... Le tout en prime dessiné par John Romita Jr.

Panini – 4 euros – Février 2010 – Vendu en kiosques.

STAR WARS SAGA #24

Le magazine de la saga Star Wars en BD continue sa route en proposant aussi bien des épisodes tirés des séries et mini-séries modernes (en l'occurrence Star Wars Republic ou Star Wars Underworld) que de véritables raretés. Cette fois-ci, par exemple, la revue déniche une vieille histoire illustrée par Alan Davis à ses débuts. A noter aussi un reportage sur l'illustratrice Jo Chen.

Delcourt – 5,50 euros – Mars 2010 – Vendu en kiosques.

UMBRELLA ACADEMY T.2 - DALLAS

Le succès de Gerard Way et Gabriel Bá revient pour une deuxième mini-série consacré à l'univers toujours aussi envoutant de l'Umbrella Academy, mélangeant voyages dans le temps et flashbacks. Ces jeunes surdoués sont-ils mêlés de prêt ou de loin à l'assassinat du président des USA ? Qui sont les mystérieux hommes en rouge ? Avec ce second tome, la magie du concept reste intacte !

Delcourt – 17,50 euros – Février 2010 – Vendu en librairie.

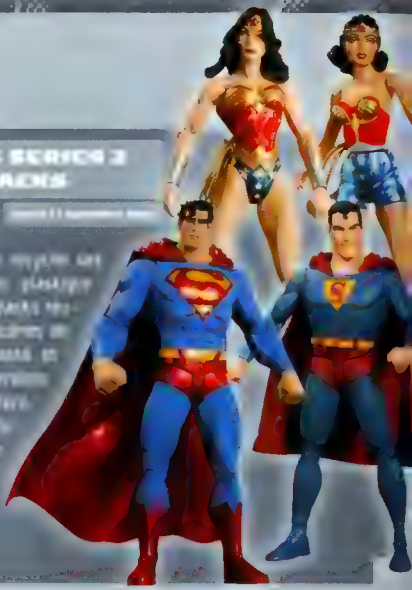
QUE LES HUBS SOIENT AVEC TOI !

Vous manquez de ports USB ? Pas de souci, Dark Vador est là pour vous aider. Ce buste du guerrier Sith est en réalité un hub comportant quatre ports USB. Quand vous insérez une clé USB, les yeux s'allument, la tête tourne et le vilain vous parle.

ULTIMATE COLLECTOR !

Une statue qui s'arrache ! La statue de Captain America, version Ultimate, éditée par Bowen, est épuisée avant même sa sortie officielle. On peut néanmoins penser qu'elle sera disponible quelques jours dans les comic shops avant d'être collector.

DC ORIGINS SERIES 2 TWO-PACKS



THRONE OF THE SLAYER BUFFY SUMMERS

Buffy, la Tueuse de vampires, est encore à l'honneur chez Sideshow. La demoiselle est fièrement assise sur un trône, dans une robe plutôt sexy. Cette statue en résine de 45 cm de haut sera déclinée en deux versions : une régulière et une variante limitée à 400 exemplaires : Buffy aura la hâche des tueuses "en option".

GAMBIT STATUE

DC COMICS BOOBIES

Cult Corner

L'actualité des produits dérivés

LEGENDARY SCALE BUST BLACK CAT

Editeur : Sideshow Collectibles - Sortie : 2e trimestre 2010

La Chatte Noire semble inspirer les créateurs ces derniers temps. Après plusieurs statues et figurines plastique, la demoiselle aura le droit à son propre buste dans la gamme Legendary Scale, d'ici la fin de l'année. La ligne de bustes géants n'aura pas à rougir de cet ajout. Les détails du visage sont impressionnants et les "atouts" de l'héroïne sont démesurés. Même les fans les plus récalcitrants se laisseront séduire...

HEROES OF THE DC UNIVERSE: SINESTRO

Editeur : DC Direct - Sortie : 22.09.2010

Sinestro n'a jamais été aussi populaire ! L'un des vilains majeurs de l'univers DC rejoint la gamme des héros (et méchants) au format mini-bustes. Le représentant de Parallax, le gardien de la peur, est en résine et mesure 15 cm de haut. Son socle a la forme d'une demie lanterne. C'est une pièce à ne pas manquer pour les possesseurs du buste de Hal Jordan, alias Green Lantern, sorti l'année dernière.

HABITS PHONIQUES !

La société GelaSkins décline sa gamme de produits pour ordinateurs et téléphones portables Macintosh. Des illustrations adhésives mettant en scène les héros de Dark Horse : Umbrella Academy, Hellboy et Buffy. Plusieurs modèles sont disponibles.

PANINI COMICS MARVEL COMICS
DECLIKCOMICS
COMICS US...
LUG DC

UNE AUTRE VISION DU COMICS

COMICS VO/VF :
PANINI, MARVEL FRANCE, LUG, DELCOURT, SEMIC...

PRECOMMANDES, POSTERS, LITHOS, SIDESHOW, BOWEN...

FACE AU :
84, QUAI DE L'HOTEL DE VILLE - PARIS 4e
TEL : 06 11 49 53 51

DE 14H A 19H DU MERCREDI AU DIMANCHE.

COMMANDER EN LIGNE :
WWW.DECLIKCOMICS.COM

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

TONY MADE IN MINIMATES

Iron Man se décline en plusieurs formats. En attendant les figurines plastique 12 cm, les kits de déguisements, voici les minimates Iron Man 2 "Battle Tactics" pack ! Disponible uniquement lors de la convention C2E2 de Chicago, ce coffret regroupe Tony Stark dans sa combinaison de pilote de F1, Iron Man Mark VI, War Machine et Nick Fury.

DANS LA NUIT NOIRE !

Blackest Night a la chance d'avoir un dessinateur de talent : Ivan Reis. DC Direct offre une chance d'afficher les couvertures de la série. Les deux premières couvertures seront disponibles en mars.

MACHELIN DU COMBUCTTE POLYSTONE STATUE

Les fans de Magic connaissent désormais le puissant Machelin du combuctte. Après Darksteel et Mirrodin, c'est au tour de Mirrodin de subir les assauts de cette créature. Le pouvoir de l'artefact est également présent sur cette statue. Tous les soirs de cette guerre s'achèvent systématiquement. La statue est modélisée en résine et mesure 34 cm de haut pour 33 cm de large. Si vous aimez l'univers Magic et une certaine classe et une certaine créature ressemblant aux dieux, l'une avec la tentacule sur vous, cette statue va sûrement vous plaire. Il ne reste plus que l'argent pour l'acquérir et la cheminée. Si on peut toujours vous donner quelque chose, pour mettre à vos pieds.

COVER GIRLS OF THE DC UNIVERSE: POISON IVY

Une belle plante vient s'ajouter à la collection de statues en résine représentant les femmes de l'univers DC. Cette statues de Poison Ivy sort tout droit de l'imagination d'Adam Hugues. Une pelle à la main, l'éco-terroriste de charme est prête à creuser votre tombe... En tous cas, elle ne videra pas votre porte-monnaie car du haut de ses 25 cm, elle vous coûtera moins de 100$. Précipitez-vous sur cet objet, car comme ses autres amies, Poison Ivy risque vite de devenir une statue collector !

X-FORCE POLYSTONE DIORAMA

X-Force, c'est l'un des groupes qui représente le X-Force, regroupe de l'armée des X-Men, vétérans, X-23, Wolverine et Deadpool sont regroupés sur la toile pour les aventures d'Angel, le nouveau mutant de l'équipe. Chaque statue, Deadpool et Wolverine, une statue collector. Vendue à part, complète, chacune une version polaire de Wolverine. Comptez une pièce impressionnante de 45 cm de haut pour 35 cm de large et un peu plus de 30 cm de profondeur. Il est à noter que la base est modulable et peut être retirée.

Code promo : Ironcode

DISCOUNT COMIX

www.discountcomix.com

Comics VF

ZOMBIE : simon garth Vol. 1
9.50€

Vertigo Le dernier homme Vol. 1©
14.25€

IRON MAN War machine Vol. 1
11.40€

Transmetropolitan Vol. 6
27.55€

Danger Girl Vol. 1 / 2
13.25€

Walking dead Vol. 11
12.24€

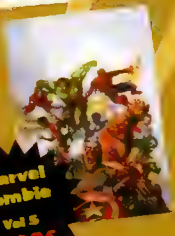
IRON MAN La guerre des armures
21.85€

Statues

SPIDER-MAN
12.99€

COVER GIRLS Cat woman
86.39€

Iron Fist Vol 4
13.30€



Marvel Zombie Vol 5
9.49€

Bust wolverine
71.99€

WoW Illidan
39.96€

WoW le geek
14.99€

Batman family
103.99€

Hulk
274.50€

WoW Alathena Moonbreeze
14.99€

WoW Nottingham
14.99€

Figurines

DC Super H. Dr LIGHT Vol. 44
11.39€

DC Super H. POISON IVY Vol. 43
11.39€

DC Super H. c.superman Vol. 42
11.39€

Marvel S.H Morbius Vol. 99
11.39€

Marvel S.H Gladiator Vol. 98
11.39€

Marvel S.H Blink Vol. 97
11.39€

Toys

*Le code promotionnel est valable jusqu'au 15 Mai 2010

RENVOYEZ CE BON DE COMMANDE A L'ADRESSE SUIVANTE : 3-7, RUE ALBERT MARQUET 75020 PARIS

COMMANDEZ...

PAR INTERNET
WWW.DISCOUNTCOMIX.COM
PAR TELEPHONE
01 44 93 25 03
DU LUNDI AU VENDREDI
DE 9 H A 16H

PAIEMENT : CHEQUE OU MANDAT POSTAL

PORT : 3.99 € / DOM : 16 € / EUROPE : 16 € / RESTE DU MONDE : 30 €

Profitez du code promo : ironcode

3€ offerts sur toute commande de 35€ (hors livre) *

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
PAYS
ADRESSE E-MAIL

MODE DE PAIEMENT CB CHEQUE (A L'ORDRE DE DISCOUNT COMIX)

NUMERO CARTE
DATE VALIDITE CODE SECURITE
NOM DU TITULAIRE

DESIGNATION	QTE	PRIX
FRAIS DE PORT	-	3.99€
KDO : POUR + DE 35 € D'ACHAT*	-	- 3€
TOTAL	-	

60 jours SUR LA PLANÈTE COMICS

LES DERNIÈRES NOUVELLES DU FRONT

DC 75 VS MARVEL

LES BIG TWO PRÔNENT LE RETOUR DES HÉROS

Les armes lourdes. Entre collectionneurs, on emploie ce qualificatif pour désigner les comics qui font monter la température dans les chaumières. Et ces derniers mois, à Hollywood comme à New York, les armes lourdes ont été sorties en masse. Le cinéma, la télévision, les comics, tout le monde s'est mis à parler de super-héros. Et pour cause, DC et Marvel ont annoncé des productions sur leurs plans 2010. Chez Marvel, traditionnellement plus actif sur ce front, on s'est contenté de quelques annonces, mais DC a été tellement pris de court, qu'il a fallu attendre quelques semaines pour avoir une réaction. Et nous ? On compte les points. Face cachée ou pile, ce qui nous intéresse, c'est le retour en force des héros en collants. Et ça, ça nous plaît !

DC 75 David Finch chez DC

Grosse perte pour Marvel. Le dessinateur d'**Ultimatum** et de **New Avengers** faisait partie des poids lourds de la maison. DC hérite donc d'une valeur sûre pour l'avenir. Et Finch n'a pas simplement changé de crémerie pour le plaisir de dessiner **Batman**... L'éditeur de Broadway lui permettra également d'écrire ses propres histoires. Un retour au source pour celui qui, voilà plus de 10 ans, écrivait et dessinait **Ascension**.

MARVEL Spidey/M

Marvel a diffusé l'image ci-dessus sous forme de puzzle pendant près d'une semaine. On y voit les thèmes qui seront abordés dans l'année. Outre le

EN BREF

UN NOUVEAU COUP POUR BLUEWATER COMICS

La question que tout le monde se pose est : jusqu'à quand ? Qui mettra fin à l'insolent label Blue Water qui exploite un sacré filon depuis deux ans : les biographies non autorisées en comic-book. Et avec un certain succès. Après Michelle Obama (et même son chien), Hilary Clinton ou Stephenie Meyer (l'auteur de **Twilight**), voici le comic-book de Lady Gaga à paraître en mai aux USA ! Est-elle seulement au courant de tout cela ?

MATT FRACTION VA SE FAIRE PLAISIR !

À force de crier sur les toits qu'il voudrait bien écrire **Thor**, Marvel a fini par le lui confier. Dès le printemps, le scénariste d'**Iron Fist** et des **X-Men** présidera donc aux destinées de l'Asgardien avec pour mission de le choyer d'ici à la sortie de son film en 2011. Et l'auteur mise sur le long terme avec apparemment deux à trois ans d'histoires en réserve.

CHACUN CHERCHE SON SAMUEL L. JACKSON

Après avoir prêté ses traits à Nick Fury dans les **Ultimates**, le Sam Jackson des comics s'est trouvé un nouveau rôle pour la mini-série **ColdSpace** chez Boom!. La différence, c'est que, cette fois, c'est lui qui co-écrit ! Sortie en avril aux USA.

DC 75 Génération perdue et retrouvée !

En avril, DC lancera un bimensuel consacré à la Justice League. Cette série, co-écrite par Keith Giffen et Judd Winick fera la part belle à une League très prisée des fans, celle découverte dans la série **Justice League International**, il y a plus de 20 ans (mais quasi inédite en France). Comme dans l'original, le ton devrait être plus humoristique sans [illegible] Tony Harris en prépare les couvertures.

DC 75 Un nouveau jour se lève...

Comme les héros Marvel ont sombré dans le côté obscur avec *Dark Reign*, chez DC, on a connu la nuit noire avec **Blackest Night**. Et comme un écho à la maison d'en face, le prochain crossover promet d'être plus optimiste. **Brightest Day** (En plein jour) sera même d'une ampleur plus importante que son pendant obscur. En effet, il s'agira d'une série bimensuelle qui s'étalera sur 26 semaines. Geoff Johns, grand manitou de **Green Lantern**, écrira la série avec Peter Tomasi. On ne connaît pas encore le nom des artistes impliqués, mais toutes les couvertures seront signées par David Finch.

MARVEL Vengeurs... et ça repart au #1 !

À l'issue du crossover **Siege**, en cours de publication aux USA, les héros Marvel vont entrer dans ce que l'éditeur appelle l'Heroic Age (l'âge héroïque). Ça sent la réconciliation à plein nez pour les protagonistes de **Civil War**. Du coup, grand remaniement dans les titres et les créateurs. **New Avengers** et **Mighty Avengers** disparaissent au profit de la nouvelle série **Avengers**, par Brian Bendis et John Romita Jr. dès le mois de mai. **Avengers Initiative** changera de nom et héritera de Mike McKone aux dessins. Une autre série **Avengers** serait en préparation (sur la Côte Ouest?) mais nous n'avions pas de confirmation au moment du bouclage.

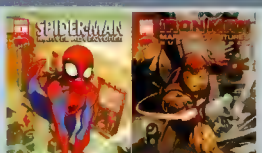
lézard et un bébé. Le sujet principal restera l'affaire du mariage. Joe Quesada écrira et dessinera lui-même l'épisode qui clôturera l'affaire « Mephisto ».

DC 75 Haro sur la Première Terre

Dan Didio n'était pas un grand fan de la ligne All Star qui n'a hélas pas tenu ses promesses (**All Star Batman**, surtout, dans les limbes depuis 2 ans). Aussi, le rédacteur en chef de DC cherchait toujours sa réponse à l'univers Ultimate Marvel. Il semble l'avoir trouvée avec la nouvelle ligne Earth One. Un pari très ambitieux puisque ces BD ne paraîtront pas sous forme de fascicules mais d'albums cartonnés de 180 pages. Une nouvelle continuité y sera visible, accessible au plus grand nombre. DC vise ici le public des cinémas, celui de **Dark Knight** et **Superman Returns**. Et les créateurs investis ne sont pas des manchots non plus. On nous annonce un **Batman** par Geoff Johns et Gary Frank. Également un **Superman** par J.M. Straczynski et Shane Davis. Un **Wonder Woman** est aussi en projet mais ses créateurs n'ont pas encore été révélés officiellement.

MARVEL N'ABANDONNE PAS LES ENFANTS

Lifting massif pour la ligne **Marvel Adventures** qui présente des histoires destinées à un plus jeune public. Cette fois, les deux séries, **Marvel Adventures Spider-Man** et **Marvel Adventures Super-Heroes** (qui met, grosso modo en scène les Vengeurs) sont écrites par un seul auteur, Paul Tobin. Matteo Lolli dessinera Spider-Man et Ronan Cliquet les Vengeurs. Le redémarrage est présenté comme un repositionnement. En effet, la précente ligne **Marvel Adventures** avait tendance à proposer des aventures pour un public de plus en plus agé. Ici, retour à la case moins de 12 ans !



RETOUR AUX SOURCES

Le tandem Gail Simone/Ed Benes avait fait les beaux jours de la série **Birds of Prey** que DC a arrêté en 2009. Mais c'était pour mieux relancer le titre avec cette équipe créative là. On ne doute pas que les jolies héroïnes réunies autour d'Oracle feront des étincelles dans les comic shops !

LA JEUNE JUSTICE AURAIT-ELLE DE BEAUX RESTES ?

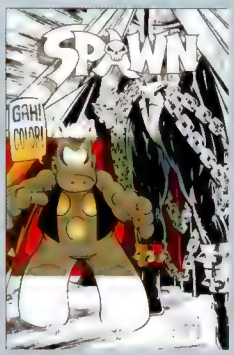
Des fuites ont permis de prendre connaissance d'un des projets d'animation de DC pour le deuxième semetre. Il semble qu'après les Teen Titans, la Young Justice League soit en préparation. On ignore encore si ce sera une série ou un direct-to-video. Le graphisme est plus proche de la **Justice League** de Bruce Timm que de l'animation nipponne et tous les membres de l'équipe versions comics (sauf Robin) seraient là.

X-FACTOR FOREVER

À CHACUN SON ÉPOQUE ! IL Y A QUELQUES ANNÉES, LES "THE END" ÉTAIENT EN VOGUE. AUJOURD'HUI, CE SONT LES "FOREVER". APRES LES VENGEURS ET LES X-MEN, VOICI DONC... X-FACTOR ! ET POUR CETTE MINI-SÉRIE EN 5 ÉPISODES, MARVEL A ÉTÉ RECHERCHER LOUISE SIMONSON, QUI AVAIT LITTÉRALEMENT POPULARISÉ LA SÉRIE ENTRE 1986 ET 1991. ELLE AFFIRME VOULOIR REPRENDRE LES CHOSES LÀ OÙ ELLES LES AVAIT LAISSÉES AU #64. DAN PANOSIAN EST À LA MANŒUVRE AUX CRAYONS. SORTIE PRÉVUE EN MARS CHEZ ONCLE SAM.

JOHN DEVANT !

John Byrne reprend du poil de la bête après quelques temps de relative discrétion. Mais l'homme, remis en selle par IDW, est désormais sur des projets inattendus. Après **Star Trek** (publié en France dans un numéro vendu avec le DVD/BluRay), le voilà sur **Angel** ! Et pas n'importe quel épisode, un hommage à l'acteur Andy Hallett (récemment décédé) qui incarnait le personnage de Lorne, le démon vert fan de karaoké. Byrne dessine mais écrit aussi l'épisode.



CEREBUS ET SPAWN A NOUVEAU AMIS

Spawn #10, publié il y a 15 ans aux USA, n'avait jamais été réimprimé dans les différentes intégrales du personnage de Todd McFarlane. La raison ? C'était l'épisode où Spawn rencontre Cerebus, le personnage de Dave Sim. Et un froid avait un temps flotté entre les deux auteurs, McFarlane décidant, du coup, de faire l'impasse sur ce numéro. De fait, il manquait à toutes les intégrales de **Spawn** ce fameux numéro. Visiblement, la brouille fait partie du passé. D'un côté, une version noir et blanc de **Spawn #10** devrait être intégré dans un futur recueil de **Cerebus** tandis que l'épisode en couleurs sera intégré dans **Spawn Origins Collection: Deluxe Edition**.

Nouveau départ pour Spirit

Le Spirit s'offre un énième lifting avec Mark Schultz (Xuxa : Intégrale) et Michael Ellis (Phantomen). Ladronn assure les covers. Et il y aura également des back-ups de Bill Sienkiewicz et Len Wein. Arrivée en avril chez les Yankees.

CHARMANTS COMICS

Le succès de **Buffy** version comics a donné des idées à la petite maison Zenescope qui s'est empressée de prendre une licence pour la série **Charmed** en vue d'en tirer un comic-book. Il est vrai que cette série avait même duré plus longtemps que celle de la tueuse de vampire. Un succès est donc possible. Ça commencera par une mini-série à paraître cet été et si les ventes suivent, une série régulière pourrait suivre.

DROIT D'INVENTAIRE

DC va une fois encore revisiter son passé avec **Legacies**, une mini-série en 10 numéro démarrant en mai aux USA. Le vétéran Len Wein chapeautera le scénario entouré par une pléiade d'artistes. Chaque numéro s'attardera sur une période de la riche histoire des héros DC. Joe et Andy Kubert seront les premiers à s'y coller pour le #1 qui traitera, logiquement, du Golden Age.

EN BREF

EHCORPPA ANNATAZ!

Annoncée de longue date, la série illimitée que Paul Dini et Stéphane Roux vont consacrer chez DC Comics à **Zatanna** (la magicienne qui parle à l'envers) se précise enfin ! Elle débutera aux USA en mai 2010 et ce sera la première occasion de voir, enfin, notre compatriote à l'oeuvre sur un mensuel américain et l'éditeur a commencé à montrer les pages intérieures. Emilbus tse'c !

ET QUE LA LUMIERE SOIT...

Signé Brett Weldele et Nathan Edmondson, **The Light**, nouvelle série à paraître en avril chez Image, se positionne comme l'un de ces thrillers horrifiques tels que **The Ring** : un virus dévastateur infecte tous ceux qui ont le malheur de regarder une source de lumière artificielle. Une bonne partie de l'humanité y passe et les rares survivants sont obligés de se bander les yeux pour ne pas courir de risque...

TCHAO PANTIN !

Surfant sur le succès de Boom! Studios et de leur adaptation en comic-books du **Muppet Show**, Archaia Comics annonce la signature avec la Jim Henson Company en prévision d'une BD consacrée à un autre programme du même genre : **Fraggle Rock**. L'éditeur diffusera à l'occasion du Free Comic Book Day un spécial consacré d'une part à Mouse Guard et de l'autre à la nouvelle série inspirée par les marionnettes.

LES COMICS POUR HAÏTI

Vous ne connaissiez pas **Mike Cavallero**, mais cela va changer. Il est le créateur de l'association (et du blog qui va avec) Heroes 4 Haiti. Il encourage tous les artistes à faire don d'une de leurs planches ou illustrations afin de lever des fonds pour aider à la reconstruction de l'île ravagée, rappelons-le, par un gigantesque séisme le 12 janvier dernier. Toutes les infos sont à découvrir sur le site : http://heroes4haiti.com/

GIFFEN & DEMATTEIS CHERCHENT DE L'OR

Relancée par Geoff Johns et Jeff Katz, la série Booster Gold était ces derniers temps revenue à Dan Jurgens, le créateur du personnage. C'est désormais le tandem historique des scénaristes de la Justice League International, Keith Giffen et J.M. De Matteis qui vont passer aux manettes, officiellement pour une durée indéterminée. Jurgens, lui, assure que c'est seulement le temps qu'il s'occupe d'un autre projet. Qui vivra verra...

DC FAIT LE BILAN DES "BACK-UPS"

A l'heure où Marvel emboite le pas à DC en commençant également à pratiquer les "Second Feature" (pratique qui consiste à préserver un héros dont la série ne vend pas assez en en faisant le supplément d'un titre plus stable) avec les aventures de Nomad dans Captain America ou celles des Agent of Atlas dans Incredible Hercules, la formule peine à convaincre. Chez DC on commence même à faire marche arrière. Les Metal Men (jusqu'ici glissés dans la revue Doom Patrol) s'arrêtent officiellement "parce que l'histoire était arrivée à son terme". Mais l'éditeur ne s'est même pas occupé de sauver les apparences pour supprimer Manhunter et Blue Beetle (respectivement intégrés dans Gotham Streets et Booster Gold). La "Second Feature" consacrée à Wally West et annoncée dans les pages de Flash a été annulée jusqu'à nouvel ordre. La formule se raréfie à vue d'oeil, ne concernant plus que guère que The Question dans Detective Comics, Hourman & Liberty Belle dans JSA: All-Stars et des récits similaires dans les revues Shield et Web. Bref la seconde chance pour tenter de sauver des héros mineurs semble avoir fait long feu.

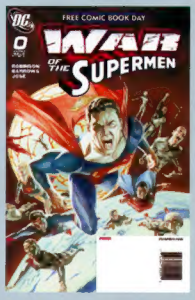
Fantax en 2010

Fantax, le super-héros français d'après-guerre refait surface de deux manières en 2010. 13 des planches originales de la bD sont en effet exposées jusqu'au 30 mai prochain au Scriptorial d'Avranches, avec en prime une conférence donnée le 3 avril par le petit fils de Pierre Mouchot (l'éditeur et co-créateur du personnage).

Par ailleurs Télé Miroir, la télévision locale de Nîme, a consacré une émission de 26 minutes à Fantax. Enfin, fin mars paraitra également un album regroupant les huit premiers épisodes de cette série culte...

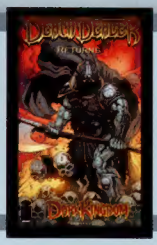
SUPER-GUERRE

L'événement supposé marquer tous les titres liés à Superman en 2010 c'est War of The Supermen, suite directe des événements liés à New Krypton. Lancé par un numéro zéro lors du Free Comic Book Day (par James Robinson et Eddy Barrows), cette guerre est supposée redresser Superman à l'intérieur de DC après une année décevante. Dans le même temps Marc Guggenheim, récemment arrivé de chez Marvel, reprendra l'écriture d'Action Comics.



LE DEATH DEALER N'EST PAS MORT !

Si les lecteurs francophones ont récemment pu découvrir les aventures du Death Dealer (personnage basé sur une célèbre peinture de Frank Frazetta) telles que publiées par Milady Graphics, la série américaine, elle, s'était arrêtée depuis. Bonne nouvelle, Image Comics a annoncé le retour du personnage dans de nouvelles aventures.



LE PAPE EN VISITE EN FRANCE...

Battle Pope, la série satirique qui avait permis à Robert Kirkman (Walking Dead, The Haunt) de se faire repérer arrive en France. C'est l'éditeur Stara qui a la riche idée d'importer ici ce comic-book, qui sera néanmoins curieusement rebaptisé "Battle Pape". La sortie prévue en librairies vers la fin du premier semestre 2010 !

Toutes les armures sont chez...
COMICS CULTURE
LES NEWS FR ET US DES LEUR SORTIE
En Mag' sur Paris
14, BD MORLAND
75004 PARIS
01 42 71 35 38
HORAIRES:
MARDI AU SAMEDI : 11H-19H
METRO : SULLY/MORLAND
sur internet comicsculture.fr
TOUT LE CATALOGUE NEWS ET OLD EN LIGNE
NEWSLETTER : RECEVEZ LA LISTE DES NEWS CHAQUE SEMAINE
PAIEMENT SÉCURISÉ PayPal

LE THÉRAPEUTE DE LA RÉDACTION COUCHE LES SUPER-HÉROS SUR LE DIVAN...

Docteur Psycho

ARMURES PLATONIQUES

FORCÉMENT, QUAND ON PENSE À IRON MAN OU À QUELQUES PERSONNAGES BLINDÉS DU MÊME ORDRE (COMME STEEL, UN DES AMIS DE SUPERMAN) IL EST ASSEZ FACILE DE FAIRE LA RELATION AVEC LES CHEVALIERS EN ARMURE ET UNE CERTAINE FORME D'HÉROÏSME MÉDIÉVAL. MAIS L'ARMURE DU SUPER-HÉROS N'AURAIT-ELLE PAS AUSSI UNE SYMBOLIQUE PLUS SURPRENANTE ?

Dans les comics, on est pudique. Cette loi non-écrite mais bien réelle s'assure que jamais, au grand jamais, quand Bruce Banner se transforme en Hulk, il ne déchirera son pantalon au point de se retrouver dans le plus simple appareil. Et puis Superman, Batman et quelques autres, pour bien insister sur ce trait, vont jusqu'à porter un slip par-dessus leur costume. Comme ça, pas d'équivoque. La nudité frontale chez le super-héros n'est limitée qu'à de rares parutions, le plus souvent chez les éditeurs « indé ». Chez les super-héros en armure, l'habit, à défaut de faire le moine, est érigé au rang de carapace et même... de ceinture de chasteté. On ne le réalise pas forcément en lisant les aventures modernes d'Iron Man mais à la base elles reposaient sur un drame : Tony Stark, playboy et vendeur d'armes, était obligé de porter en permanence le plastron de son armure, sorte de peacemaker géant qui permettait à son cœur de fonctionner (bien plus massif que le petit voyant lumineux qu'il porte dans les films). Bien sûr, vous me direz qu'une ceinture de chasteté, a priori, empêche l'accès à ce qui se passe sous ladite ceinture et pas au-dessus. Physiquement, vous aurez raison mais, dans la pratique, c'est un peu différent. Dès la seconde apparition d'Iron Man (**Tales of Suspense #40**) se met en place un ressort dramatique : Tony Stark étant obligé de porter le plastron d'Iron Man sous ses vêtements en permanence, il ne peut se dévêtir et, en tous cas, montrer sa poitrine à personne sans qu'on n'en déduise automatiquement qu'il est le super-héros.

I KNOW YOU, TONY STARK! YOUR INVENTIVE MENTO" PROBABLY ALL WEAR SHIRTS AND ARE DYING TO MARRY YOU! YOUR NAME HAS BEEN LINKED WITH EVERY ACTRESS AND SOCIETY BEAUTY FROM HOLLYWOOD TO ROME!
TONY! JEANNE! I'VE BEEN LOOKING FOR YOU! WE'RE GOING TO SWIMMING!
OH... ER-COUNT ME OUT, JEANNE! I'VE HAD A HARD DAY, AND A SUDDEN THEORIES JUST CAME OVER ME! GO! YOU RUN ALONG WITHOUT ME! I'M GOING BACK TO THE HOTEL!
HEY, JEANNE... YOU LOSING YOUR HOLD ON TONY?
WHAT GIRL DOESN'T, SOONER OR LATER? TONY PROBABLY HAS A MID-NIGHT DATE WITH SOME OTHER GAL! DARN HER, LUCKY HIDE!
BUT LITTLE DOES JEANNE, OR ANY OTHER PERSON KNOW THAT TONY STARK HAS LEFT THE GUY PARTY FOR A MORE UNUSUAL DATE WITH... AN ELECTRIC CORD!
POOR JEANNE. SHE PROBABLY THOUGHT I WAS TRYING TO AVOID HER, BUT I COULDN'T GO SWIMMING! I CAN NEVER APPEAR ANYWHERE BARE-CHESTED BECAUSE I CONSTANTLY WEAR THIS IRON CHEST PLATE!
JUST AS OTHER MEN PLUG IN THEIR ELECTRIC SHAVERS FOR THEIR MORNING OR EVENING SHAVE, I MUST CONSTANTLY CHARGE UP THIS PLATE WHICH GIVES CONTINUED LIFE TO MY HEART!

Et selon les canons de l'époque, impossible d'avoir une relation sexuelle sans se dénuder totalement. Du coup, Tony Stark en vient à repousser les avances de la belle Jeanne ou des autres jolies femmes qui vont croiser son chemin dans les premières années de la série. Porter l'armure équivaut à se priver de relations sexuelles. On notera que le design de l'armure, lui, évoluera dans le sens inverse. Si les premières versions d'Iron Man ressemblent un peu à un tank en forme de scaphandre, elles vont s'affiner au fil du temps et se sculpter bizarrement dans une région : la poitrine. Petit à petit, on voit apparaître des reliefs qui n'ont aucun sens pratique. Alors que l'armure d'Iron Man n'épouse pas les contours du corps de Stark d'assez près pour qu'on distingue, par exemple, son nez, la poitrine se précise et on voit apparaître des pectoraux (en particulier dès l'arrivée de George Tuska au dessin de la série) et même des équivalents de tétons masculins. La seule partie anatomiquement (enfin, relativement) précise de l'armure est la poitrine parce que Tony Stark montre de cette manière ce qu'il ne peut montrer dans sa vie privée. Quand il est Iron Man, il réagit à l'inverse de son identité civile. Il cache tout sauf sa poitrine. Ou, plus précisément, il montre ce dont il est privé dans la vraie vie : l'usage de sa poitrine et donc d'une sexualité virile. La poitrine, chez le Tony Stark des comics, est l'expression d'une masculinité non sexuée, d'un personnage qui se refuserait à faire son coming out. Si la situation va durer une bonne partie des années 60, Tony Stark trouvera finalement des solutions pour se passer du plastron pendant quelques heures et ainsi reprendre le fil totalement hétéro de sa sexualité. L'archétype demeure cependant et éclaire sous un certain jour l'arche narrative initiale des **Puissants Vengeurs**, quand l'intelligence artificielle Ultron prend possession du corps de Stark : l'armure est dissoute et le corps du héros, apparaissant nu, est « *reconfiguré* » pour correspondre à celui d'une femme. Si, d'un côté, le choix du sexe appartient à Ultron, de l'autre il est certain qu'il officialise le trouble qui est celui de Tony depuis ses premières apparitions, trouble qu'il cache d'habitude sous une armure. Pourtant, il est intéressant que l'omniprésence de la poitrine sculptée, cette précision du relief du téton, se retrouve chez pratiquement tous les héros en armure. Le Docteur Fatalis, lui, s'enferme dans une armure intégrale parce qu'il est défiguré. Son incapacité à séduire le prive de sexualité et il l'officialise en cachant tout son corps dans un carcan. Steel, compagnon de Superman spécialisé dans la technologie, n'est absolument pas coincé dans son armure. Mais à un certain niveau il est fortement inspiré par Iron Man et, du coup, il est assez courant que les dessinateurs donnent à son blindage des abdos saillants et des reliefs de tétons. Idem pour War Machine. Dans son cas, le personnage est devenu un cyborg « démontable » qui conserve comme seule constante le visage... et la poitrine, alors que ce qui se trouve en dessous disparaît au gré de ses métamorphoses... Pour le surhomme blindé, au niveau symbolique, armure équivaut à « ceinture »...

Xavier Fournier

RETOUR À L'ÂGE DU FER...

TM & © 2010 MARVEL

À l'occasion de la sortie du film IRON MAN 2, découvrez en librairie, dès le 10 mars, tous les secrets du plus technologique des héros.

100% MARVEL : IRON MAN – WAR MACHINE 1
Par Greg Pak et Leonardo Manco
128 pages - 12,00 €

BEST OF MARVEL : IRON MAN LA GUERRE DES ARMURES
Par Michelinie, Layton, Bright et Windsor-Smith
208 pages - 23,00 €

IRON MAN : L'INTÉGRALE 1966-1968
Par Stan Lee et Gene Colan
280 pages - 28,00 €

MARVEL LES AVENTURES : IRON MAN 3
Par Fred Van Lente et Rafa Sandoval
72 pages - 9,95 €

MARVEL
www.marvel.com

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

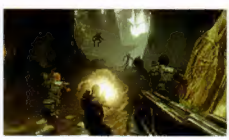
PREDATORS. ALIENS. MARINES.
QUEL CAMP CHOISIREZ-VOUS ?

ALIENS
VS
PREDATOR™

PLONGEZ DANS L'EXPÉRIENCE AVP SUR :
WWW.FACEBOOK.COM/ALIENS-VS-PREDATOR

CHASSER OU ÊTRE CHASSÉ !

PRENEZ PART AU COMBAT LE PLUS SANGLANT DE L'UNIVERS. DÉCOUVREZ TROIS CAMPAGNES SOLO ET UN MODE MULTIJOUEUR D'ANTHOLOGIE.



SORTIE LE 19 FÉVRIER

18
www.pegi.info

Aliens vs Predator™&© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Aliens vs Predator game software, excluding Twentieth Century Fox elements © 2010 SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Technology ©2010 Rebellion®. "PS3" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft. Tous droits réservés.

SEGA®
www.sega.fr